第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊

1996年4月12日

第21號

遊戲誌 GAMEPLAYERS MAGAZINE

每本港幣35元

究極無敵164頁
最強遊戲情報

《鐵拳2》連續技+秘技大全

《BIO HAZARD》教你爆機

贈品遊戲大揭露!!
《FLASH SEGASATURN》
校服版《鬥神傳2》

《銀河少女警察2086》
全事件攻略

勁量攻略
《機動戰士高達VER 2.0》、《DRAGON FORCE》、《KOF'95》、《KILLING ZONE》、《空想科學世界》、《WINNING POST 2》、《ASUKA 120%》、《PUZZLE AND ACTION 3》

送大禮
《機動戰士高達VER 2.0》限定版、《銀河公主傳說FX》、《PANDORA PROJECT》DEMO碟……

PLAYSTATION EXPO'96 最詳盡報道

ZERO DIVIDE 2、龍珠～偉大的龍珠傳說、ENEMY ZERO、女神異聞錄、MEGATUDO 2096、OVER BLOOD、OVER DRIVIN'、JUMPING FLASH 2、超時空要塞VF-X、BELTLOGGER9、VIRTUAL飛龍之拳、魔幻槍哥布拉、SLUM DRAGON、NOEL、DEADHEAT ROAD、ZXE-D、卒業CROSS WORLD、亂馬1/2 BATTLE RENAISSANCE

Psychopad K.O.™

- 可用於 Playstation , SEGA Saturn 或 Super Nintendo
- 首創 10 IN 1 Programmable 技術，一個按鍵可出絕招
- 所有按鍵(共有12個)均可 Programme 所有按鍵定位可隨意調換
- Slow Motion , 及獨立按鍵 Auto Fire 功能一應俱全
- 設有逆轉絕招方向裝置 (Flip)
- 根據人體力學特別設計傾斜面板，低重心手柄，防滑塑膠手柄，及金屬底板
- 與任何遊戲機配件(如 Memory Card 等)絕無兼容問題

『所 向 無 敵』
... 的高科技 Joystick!

For : Playstation™, Sega Saturn™, Super Nintendo™

HYPER PROGRAMMABLE 10 IN 1 GAMEPAD



IBM/PC COMPATIBLE

10 IN 1 PROGRAMMABLE





All brand names and trademarks are the property of their respective owners.



CO-TIME TECHNOLOGY LTD.



RM. 908-910, TOWER 1, HARBOUR CENTRE, 1 HOK CHEUNG STREET, HUNG HOM, KOWLOON, HONG KONG
TEL: (852) 2356 5800 FAX : (852) 2364 9336

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務

《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！
本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵
中國、台灣、澳門：$30.30
其他國家：$39.00

平郵
中國、台灣、澳門：$10.50
其他國家：$17.50

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲）
一年（25期）：$1633
半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
一年（25期）：$1850
半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
一年（25期）：$1138
半年（13期）：$592

平郵（其他國家）
一年（25期）：$1313
半年（13期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿
年齡：＿＿＿＿＿＿
郵寄地址（請用英文正楷書寫）：＿＿＿＿＿＿
本港聯絡人：＿＿＿＿＿＿
聯絡人地址：＿＿＿＿＿＿
聯絡人電話：＿＿＿＿＿＿
支票號碼：＿＿＿＿＿＿

☐補 購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	

☐訂 閱

本人欲自第＿＿＿＿期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（請在適用方格處加上 X 號）

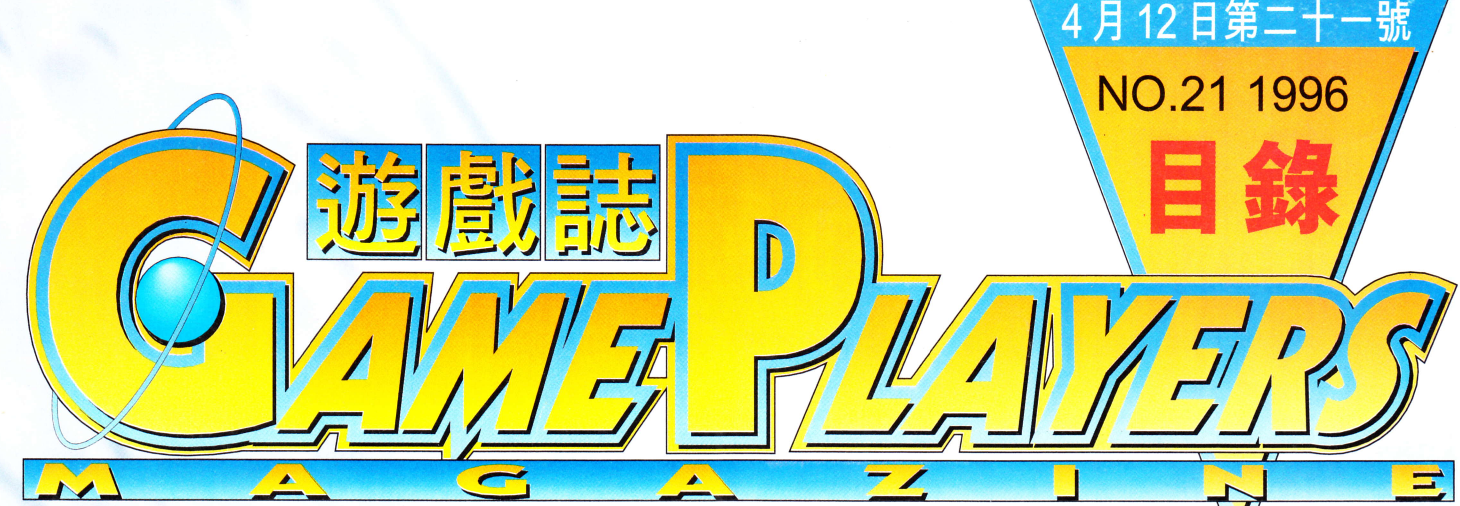
空郵（亞洲）
☐ 一年（25期）：$1633
☐ 半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
☐ 空郵一年（25期）：$1850
☐ 空郵半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
☐ 一年（25期）：$1138
☐ 半年（13期）：$592

平郵（其他國家）
☐ 一年（25期）：$1313
☐ 半年（13期）：$683

目錄



全面披露！！

6 PLAYSTATION EXPO'96 最新遊戲現場報告．前編

新GAME速報

26 VIRTORY GOAL'96 家用最高水準嘅足球遊戲登場
29 SLUM DRAGON 出埋個出招表咪算囉
30 大航空時代'96 冧價玩死其他公司
32 水滸演武－風雲再起 應該再冇隱藏人物啩？
34 新機動戰記GUNDAM W 點解啲高達由細路揸嘅？
36 火炎摔角'96 鎖你、鎖你、鎖你！
38 美少女戰士SUPERS全員參加主角爭奪戰 今次唔係塑膠月野兔嘞
40 GRADIUS DELUEX PACK 十年後仍然爆唔到機
42 ALIEN TRILOGY 好黑呀，乜都睇唔到呀！
44 Q版賽車 玩Q版車唔駛用密碼喇
46 HYPER FINAL MATCH TENNIS 倒退次世代網球遊戲
48 銀河公主傳說FX 兩個鐘就可以爆機
50 審判之塔 玩格鬥嘅RPG
52 PUZZLE BUBBLE 2 換湯唔換藥
54 LOGIC PUZZLE 彩虹鎮 一隻用盡你腦汁嘅PUZ遊戲
55 TERTRIS X 老甩牙嘅PUZ遊戲
56 FLASH SEGASATURN認識編 唔駛錢嘅SATURN GAME
58 校服鬥神傳 着水手服嘅美少女戰士ELICE
59 麻雀HYPER REACTION R 扭扭搖擺擺
60 VIRTUA FIGHTER CG集 VOL.9、10 佢哋係最後兩件佬

攻略一族

62 龍虎之拳之外 首個小説式格鬥遊戲攻略
68 BIO HAZARD 浪費子彈包乞食
76 機動戰士高達VER 2.0 又係NEWTYPE爆機
86 空想科學世界 同PCE版好似冇乜唔同

大送遊戲精品！！

24 遊戲誌瘋狂大禮送《高達VER 2.0》珍藏限定版
96 ASUKA 120% 女仔何必打打殺殺呢？
102 DRAGON FORCE 爆完可以再爆
110 拳王'95 地獄連續技大公開
116 鐵拳2 一擊必殺連續技
122 PUZZLE AND ACTION 3 手快有着數
126 WINNING POST 2 隻馬唔係起角㗎！
130 KILLING ZONE 3D格鬥怪獸GAME
132 銀河少女警察2086 我老婆係差人
138 大盜伍佑衛門之宇宙海賊 根本就係一隻ARPG

遊戲玩家有話說

140 秘技工場
142 無責任新GAME評壇
148 電腦遊園地 龍騎士IV養眼攻略第一章
150 懊惱GAME你教
151 電視遊戲信箱
153 遊戲跳蚤市場
160 STREET FAXER
161 街頭GAME霸王
162 遊戲研究坊 《REAL BOUT餓狼傳説》SHORTCUT機之真相
163 徵稿

賞心樂事

139 THE ART OF GAME
154 新GAME時間表
147 街機HI-SCORE龍虎榜

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、基斯、威記、臨泰萊、阿姆羅．尼爾◆DESIGNER／子濃、SING◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852) 2866-9866◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852) 2866-9866

GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

機種










3DO　街機　任天堂　PC-FX　GAME BOY　GAME GEAR　世嘉 CD　世嘉五代



NEO · GEO　PC ENGINE　PC 個人電腦　PLAY STATION　超級任天堂　SATURN　VIRTUAL BOY

遊戲性質

ACT 動作遊戲　FIG 對戰格鬥遊戲　RPG 角色扮演遊戲　ARPG 動作角色扮演遊戲　SRPG 戰略角色扮演遊戲　AVG 歷險遊戲　SLG 戰略／模擬遊戲　SPT 體育遊戲

SOC 足球遊戲　RAC 賽車遊戲　STG 射擊遊戲　PUZ 智力遊戲　TAB 桌上遊戲　MOV 電影　EBOK 電子圖書　ETC 其他遊戲

其他

2P 雙打　MPLY 多人參與　MEM 需記憶卡／有記憶進度功能　LNK 通訊對戰　不適合十八歲以下人士　對應光線鎗


對應滑鼠


對應軟盤

對應 ANALOG 控制桿

遊戲索引 （本索引以遊戲種類及筆畫排序）

ACT
ALIEN TRILOGY 42
BIO HAZARD 68
大盜伍佑衛門之宇宙海賊 138
AVG
銀河公主傳説 FX 48
ETC
FLASH SEGASATURN 認識編 56
PUZZLE AND ACTION 3 122
VIRTUA FIGHTER CG 集 VOL.9 、10 60
FIG
ASUKA 120% 96
KILLING ZONE 130
REAL BOUT 餓狼傳説 162
SLUM DRAGON 29
水滸演武 - 風雲再起 32
美少女戰士 SUPERS 全員參加主角爭奪戰 38
拳王 '95 110
校服鬥神傳 58
新機動戰記 GUNDAM W 34
龍虎之拳外傳 62、139
鐵拳 2 116
PUZ
LOGIC PUZZLE 彩虹鎮 54
PUZZLE BUBBLE 2 52
TERTRIS X 55
RAC
Q 版賽車 44
RPG
空想科學世界 86
審判之塔 50
SLG
DRAGON FORCE 102
WINNING POST 2 126
大航空時代 '96 30
銀河少女警察 2086 132
SPT
HYPER FINAL MATCH TENNIS 46
VIRTORY GOAL'96 26
火炎摔角 '96 36
STG
GRADIUS DELUEX PACK 40
機動戰士高達 VER 2.0 76
TAB
麻雀 HYPER REACTION R 59

預你唔睇 （編者話）

今次去日本都算經典：5點機3點先至執行李、飛機誤點幾乎搞到出唔到成田、BOOK錯酒店搞到要住間豪華和室、去完秋葉原返酒店搭錯車、唱唔夠YEN機乎搞到冇錢俾機場税……不過，今次因為同PUYU神一齊去，所以去咗好多平時唔會去嘅地方，例如食下啲又平又新鮮嘅迴轉壽司、搭同香港一樣咁迫嘅巴士、睇下而家幾乎冇4:3電視賣嘅AV舖、聽過乜嘢叫頂級MD，仲去咗間哩喺後街、七層樓高有好多經典舊機嘅遊戲機中心。你哋咪以為我哋去日本好逍遙快活，以上嘅嘢都係每晚六、七點鐘，趁啲舖頭仲未拉閘之前做嘅。（米奇）

事隔一年，PS嘅《高達》終於推出續篇，由於曾是動畫人的關係，故對攻略中的故事交待頗為嚴緊，同時由於作者阿姆羅．尼爾亦是同道中人，故在寫及編時二人也顯得十分搏命地去考証，務求在故事上不會誤導讀者。的確，早前曾看過有人竟亂作故事説查布羅是自護的基地，阿寶等人是攻入，又説在黑色三連星一段中的瑪少尉是自護的司令官，由於愛上阿寶故倒戈相向以運輸機倒向大魔云云。唉！聽後真的覺得十分心痛，好彩佢無衰到連高達都叫做「鐵甲人」，如果唔係都唔知講乜好。真的，本人真的衷心希望以後各位仁兄能認認真真的背起「責任」這兩個字，在做任何事之前請先向自己的良心先撫心自問，能否對得住天地良心，抑或永遠背起污名。（ARES）

在米奇去聯絡酒店的同時，身在月台的我想着：「如果最後一班往池袋的火車在這一刻到達怎……」

車到了！

世事往往如此……

熟悉的身影，熟悉的面孔：猶如後上攻門的後衛一樣，不知從哪裏鑽出來的米奇終於趕到！

還來得及交換一個眼神。

向着那快要關門的火車，彼此把身體打橫，以終極速度朝着各自最近的車門……

進入了！ BINGO！

與在太子、旺角、金鐘沒有兩樣，絕無半點拖泥帶水。

沒有丟香港人的面子！（東遊花絮 1 —— PUYU 神）

【本刊訊】小 KAN KAN 流血不止事件——在開工後的某天上，正當黑龍在玩着那隻「有味」的麻雀遊戲《甚麼 REACTION R》之際，突然在後方傳來一聲慘叫：「嘩！流血呀！」回頭一看，原來一直坐在身後的小KAN KAN用手掩着面部，只見他手中滲上鮮血，噢！原來是流×血，在場的所有人也不禁的説了一句：「小KAN KAN真是一個血氣方剛的年青人啊！」（年老體弱的赤目黑龍）

好恐怖呀阿輝哥，原來佢打《BIO HAZARD》唔係玩解謎，唔係玩EVENT嘅，佢係為咗可以感受一下喺近距離用SHOT GUN打爆隻殭屍個頭，跟住成地腦漿嘅暢快感覺，之後仲發出一啲好邪門嘅笑聲，好得人驚呀！！人人玩《BIO HAZARD》都驚到鼻哥窿都冇肉，佢就愈玩愈與奮。唔單止咁，見佢玩《吞食天地》嘅時侯，個個敵人俾佢片到乜腸都流埋，死無全屍，都唔好話唔驚。咁點算呀，以後仲會有好多機會同佢一齊通頂過㗎，都係咪啦，快快脆脆收埋公司啲刀呀、較剪呀哩啲危險物品至得。不過，佢而家就喺我隔籬同啲殭屍抽緊。咦，阿輝你揸住啲乜呀？仲笑淫淫咁，嘩，哩啲嘢好危險㗎，快啲放低佢先啦。喂，唔好行埋嚟呀，我嗌㗎……，我唔怕你㗎！呀！（已成為輝哥下一個目標嘅阿KAN）

好衰唔衰，呢兩期接正隻「包乞食」做攻略，最初以為玩完間大屋就可以爆機（事關上期睇住 ZAC 用 1 粒鐘爆《歡迎屋》，以為都係差唔多咁長），點知愈玩愈多嘢，啲迷宮一個接一個，重要米奇晨早就出晒封面字話會爆機，焗住要玩爆佢（好在都叫做玩咗個完美爆機出嚟，重搵到少少秘技，否則睇怕都真係包乞食），衰在隻 GAME 好講究玩嘅人留唔留心敵人出現等效果聲，為了能集中精神玩，在下歸家苦修，出現一啲半夜 4 點響屋企呼呼聲開槍、嘩嘩聲俾喪屍咬嘅場面，屋企人重以為有……加上當時在下懶係玩氣氛、熄埋燈玩，雖然效果一流，但係爆機之後都重有啲驚，玩咁多年 GAME，呢次都睇怕係第一次囉……

(玩包乞食玩到驚嘅 J.J)

首先，小弟有小小嘢想澄清及道歉。道歉嘅係，喺本刊第十九期嘅「評壇」度有一個小弟寫嘅《SOUL EDGE》評分，有一啲錯誤出現咗，就係無「SYSTEM 22 MODEL 2」哩樣嘢；而澄清就係《SOUL EDGE》實際係用「SYSTEM 11」做嘅。對於以上嘅錯誤真係十分之對唔住，亦十分之多謝另一位於某雜誌寫嘢嘅人兄之提點。但多謝還多謝，此君之語氣實有啲過份，小弟絕對接受批評，亦認同佢嘅知識，但駛唔駛咁嘅語氣？大家各自報料有乜唔妥？點解係要搞成咁？唔通咁至叫做「有料」？唉……世風日下……（如果比某同行發生此事就可能會變成討論「人格」問題了……）

仲有一樣，就係 MODEL 2 嘅 GAME（如《VF 2》）並唔係不能在 SUPER GUN 中玩嘅！！因為 MODEL 2 底板係可以選擇高低解像度㗎，君不見街機有一啲《VF 2》係裝喺一啲低解像度嘅「細機」（不是世嘉原裝那種！）度嘅咩？

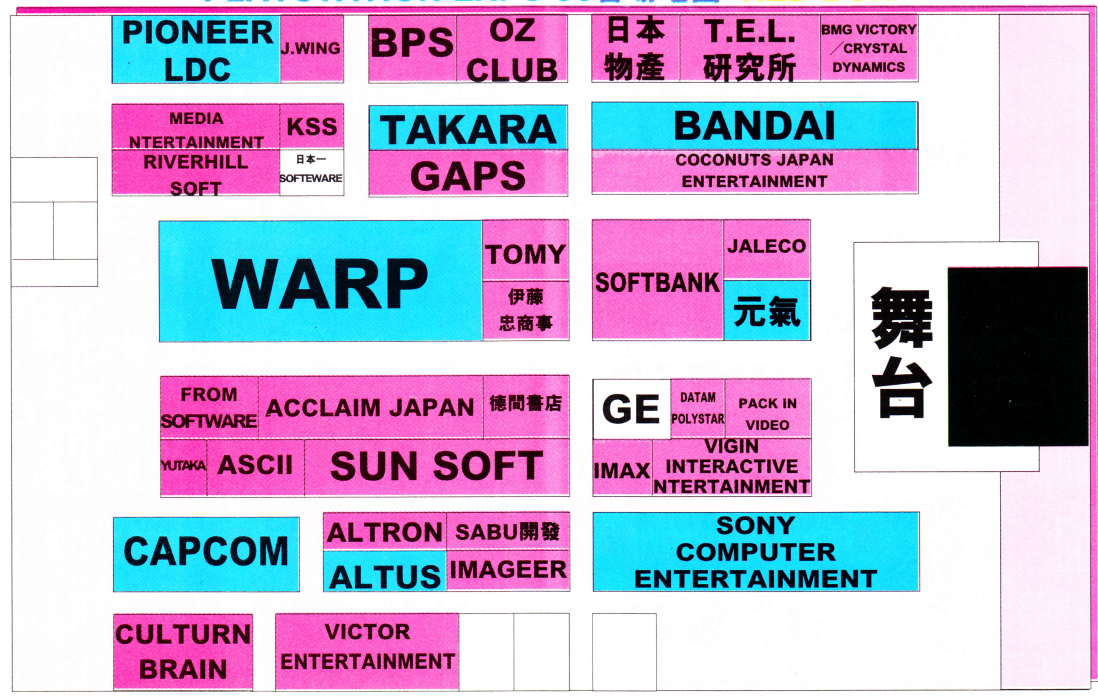
（指令魔人）

由於稿擠關係，遊戲小説《POLICENAUTS》暫停一期，謹此致歉。下期保證繼續。

又係尋人啟示呀！以下兩位曾向來刊提供秘技的讀者——趙嘉能及柯銘權，請盡速與本刊編輯部聯絡，商討稿費事宜。



PLAYSTATION EXPO'96會場地圖 RED BOX



PLAYSTATION EXPO'96最新遊戲現場報告・前編

1996年3月27至29日，PLAYSTATION EXPO再次在東京晴海國際見本市會場舉行。跟去年10月的PLAYSTATION EXPO相比，今次展覽規模大上足足一倍，會場也增加了一個，分成紅綠兩館，各大廠商分別 展出他們在PLAYSTATION上已推出和快將推出的勁作，有部分行內人士更直接指出這次PLAYSTATION EXPO就是一次GAME EXPO。

可能有人會認為，CSG新作發表會才剛在3月初結束，還有甚麼新GAME好介紹。不過事實卻相反，很多沒有出席CSG的廠商，都在PLAYSTATION EXPO中展出一系列令人驚嘆的勁作，而一些本來在CSG中只是輕輕介紹的遊戲，在這次展覽中都有更詳細的介紹，甚至試玩版。

我們現在就一同進入會場，看看各大廠商的殺手鐧吧。

PLAYSTATION EXPO'96會場地圖 GREEN BOX



■本期介紹廠商
■下期介紹廠商（4月26日出版）

ATLUS

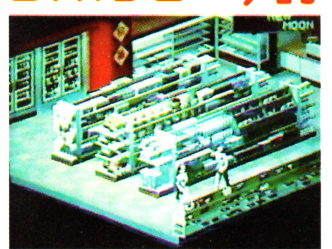


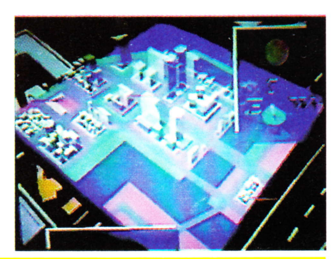
在今次EXPO中，ALTUS可謂相當矚目，因為他們剛公布了兩個最新作——《女神異聞錄PERSONA》及《BOODY BRIDE-今時今日的吸血殭屍》。有關方面用上了大型背投電視來播放宣傳錄影帶，雖然沒有美女座陣，仍吸引了很多遊戲迷圍觀。

《女神異聞錄 PERSONA》

今集《女神》回歸原來的高中生故事，而且不採用原來的主觀戰鬥視點，而首次採用QUARTER VIEW，從後上方45°觀看，亦首次看到各個角式的動作。







全部移動畫面都採用多邊形表達

行動視點跟SATURN版的《真‧女神轉生》相似，但築物就表現得更加精細，連天橋也以多邊形表現出來，只是未有加上材質貼圖而已，能夠很完整地表現出該地區的空間感。

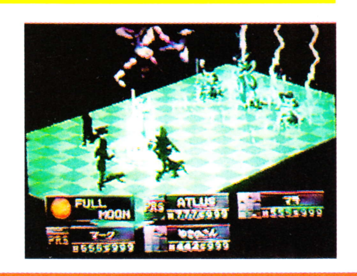
而當進入了大廈或地下道之類的地方後，就跟《真‧女神》一樣變成主觀3D視點，但行走起來有高低起伏，感覺更加真實，不似《真‧女神》那樣的像坐在浮磁車上一樣。

除此之外，一般的室內場景也做得相當精巧，例如便利店貨架上的物品你也幾乎可以一一細數。

跟惡魔的新關係——附靈

今集遊戲中惡魔不像以前一樣直接參加戰鬥，而是用一種類似神打的「附靈」方式，讓每一個角色都可以請上不同的惡魔，增強戰鬥力。

至於取得惡魔的方法就仍是跟惡魔交談，取得咒文（SPELL）來召喚惡魔。



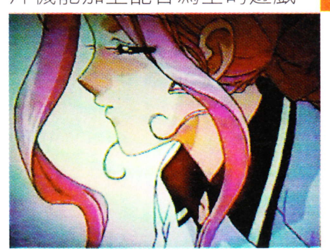
惡魔表情十足

在與惡魔接洽的時候，主角可以用各種不同的語氣來威迫利誘對方，惡魔在考慮時否幫助你的時候也會有各種表情，似如會給你嚇倒而哭起來、或者很認真摸着下巴來考慮，甚至猶疑不決，相當鬼馬。



《BOODY BRIDE 今時今日的吸血殭屍》

據廠方表示，這是一個育成SLG加冒險故事，不過在現場就只公開了一段動畫片段，片中不斷以美女來作號召，事實上，這個遊戲的人物設計是有名的少女漫畫家高河弓，而負責動畫的就是大貫健一，很明顯地，這是一個以播片機能加上配音為主的遊戲。







SONY COMPUTER ENTERTAINMENT



作為今次展覽後援的SCE今次將他們的展品分為三個部分展出，一是日本原產、已經有試玩版的遊戲，如《JUMPING FLASH 2》、《卡通賽車2》；另一部分是佔據了會場大半邊的美版PS遊戲的日文版本，包括《ESPN STREET GAME》、《DESTRUCTION DERBY》等；第三部分是好些剛公布、還沒有多少遊戲畫面的遊戲，它們被放在紅館舞台上的大型電視幕場中播映宣傳片段，而當中最注目的當然就是《ARC THE LAD II》。

《ARC THE LAD II》



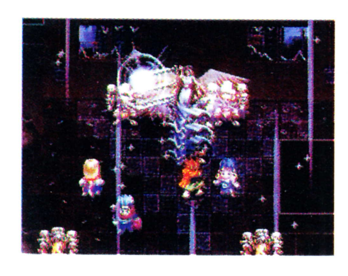
事隔一年，SONY為PS推出的重點RPG系列終於推出第二集。就如PS一貫的作風，今集遊戲裏同樣有大量CG動畫，而且是上集的5倍。另外，上集時SONY曾宣稱在第二集中可以使用上集儲下來的經驗值，現在終於得到有關方面的證實，上集的主角人物會在遊戲後段加入，如果玩者有上集主角的SAVE DATA，上集主角的能力就會使用MEMORY卡上的資料。不過，上集主角最多只可升到LV60，今集的主角能否突破這個界限？





戰鬥方面，雖然同樣是採用上次類似SLG的格式，但就加入了令戰鬥更具變化的元素，例如戰鬥中途會有事件發生，又或可設置陷阱來避開戰鬥。同樣地，今集音樂一樣由倫敦皇家交響樂團負責。

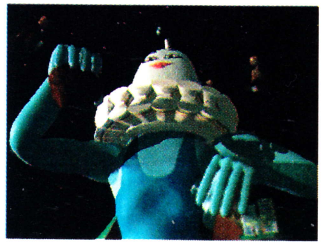




《JUMPING FLASH 2》



SONY今次很落力推銷《JUMPING FLASH 2》，以很多女孩子來集作號召，派紙巾和吹氣MUMU星人，甚至搞抽獎，送試玩版，又在現場搞比賽，好不熱鬧。





這一集《JUMPING FLASH 2》是講述上集的大奸角ALOHA男爵正在計劃下一個陰謀的時候，卻遭一個神秘收藏家卡比達．鈴木襲擊，MUUMUU星人給捉了去當標本，ALOHA男爵只有向火箭兔求助。

今集中，火箭兔同樣可以進行三段跳躍，他要救出四個分別拿着「E」、「X」、「I」、「T」牌子的MUUMUU星人才可過版。

場地方面，今次因為有豐富劇情的關係，場地也比較現實一點，還多了一些新環境如吊車和水底。另外，一些版數的開始地點背後其實是很有特色的，例如WORLD2．STAGE 1的起始地點其實是間神社，廠方說如果你走回頭向神社參拜，說不有件發發生。敵人方面就連高空也有敵人出現。

遊戲的計分方面還加入了「勳章」這種東西，假如玩者達到一定條件，如收集了很多金幣或拯救MUUMUU星人時按「EXIT」的順序來救人，就可以得到獎勵勳章。

此外，廠方表示，《JUMPING FLASH 2》會是雙碟套裝，除了《JUMPING FLASH2》本身外，另一隻是歐洲版的《JF1》。那個遊戲除了以英語配音外，版圖上的寶物和一些版面也會有所改變。





《卡通賽車2》





今集《卡通賽車》的最大特色是可作通信對戰，廠方也為了讓玩家更方便進行對戰，《卡通賽車2》將是雙CD設計，一隻是專供通信對戰時使用的。然而，售價仍是5800日圓，所以十分抵玩。

《卡通賽車2》基本賽道共有5條，不過在贏得所有賽事的冠軍後，就有會根據節而改變的MIRROR MODE賽道出現。



這遊戲的另一個特色是遊戲多了很多古靈精怪的道具，例如可以讓你走捷徑的「JUMP」道具、把對手車打退的飛彈、和令賽車不受控制的毒磨菇。這跟《瑪利奧賽車》很相似。

總括來說，這集遊戲比上集精彩得多，並不是只有火車和風車的。





洋GAME CORNER



SONY把他們代理的一系列美版遊戲集合在「洋GAME CORNER」中介紹，包括《WIPEOUT》、《ESPN STREET GAME（即ESPN EXTREME GAME）》、《AIR ASSAULT》、《TOTAL NBA'96》、《DESTRUCTION DERBY》和《3D旅鼠大冒險》；不過，對香港人來説，這些遊戲大部分都經已是舊作了。

SONY為了宣傳也花了很多心思，例如找來一部爛車和洋妞來為《DESTRUCTION DERBY》作宣傳，讓參觀者在爛車內試玩遊戲。





SONY MUSIC ENTERTAINMENT



《九龍風水傳》

SME今次展出的仍是《九龍風水傳》，而遊戲亦已決定在今年7月，以3CD形式推出，但售價則預定是6800日圓，相當超值。



廠方把攤位佈置得像香港的地盤和大排檔一樣，對我們這些香港人來説，當然覺得有些古怪。



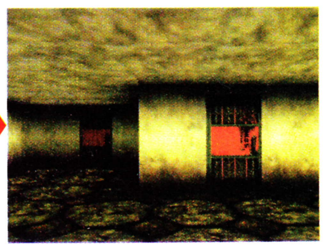


這個以九龍城砦為舞台的遊戲構想可謂奇想天外，玩者飾演一個道行高強的風水師，故事發生在1995年5月22日，香港發生異變，陰界「沒有了風水存在」，這令陰界成長起來，而令原本經已消失的九龍城砦再次在陽界出現。

玩者在「香港最高風水會議」中得知此事，而他的任務就是要進入陰界的九龍城砦，令　面再次產生「風水」。

遊戲主要是由兩種迷宮組成，一是「JPEG迷宮」即是利用PS的播片功能，交代主角在地點與地點之間的移動，和跟城中的人交談，效果就如《D之食桌》一樣；第二種就是「REAL TIME迷宮」，即是利用PS的專用3D處理器來即時製造出迷宮，效果就像《DOOM》一樣。







WARP

一如過往的展覽一樣，今次WARP一樣佔據了會場一大截位置，以豪華的包裝來介紹他們首次直接在PS上推出的新遊戲《ENEMY ZERO》，配合對面ACCLAIM JAPAN介紹《D之食桌》的攤位，令會場的一大截猶如WARP的天下。

今次WARP採用了試映會的形式來介紹《E0》，龐大的試映室每次招待100名觀眾，配合大量紅外線耳筒和大型電視幕場，當然吸引入場人士排隊輪候。





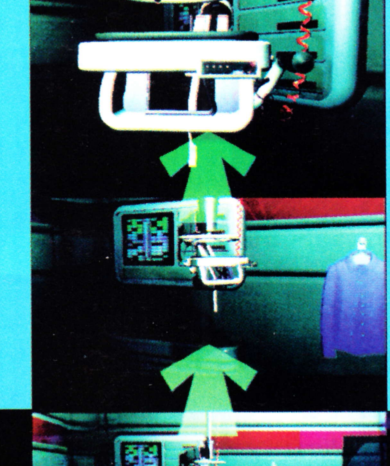
試映會先放映了一段《E0》的故事序幕，然後就由WARP的社長兼《E0》的導演飯野賢治親自講解EO的玩法。

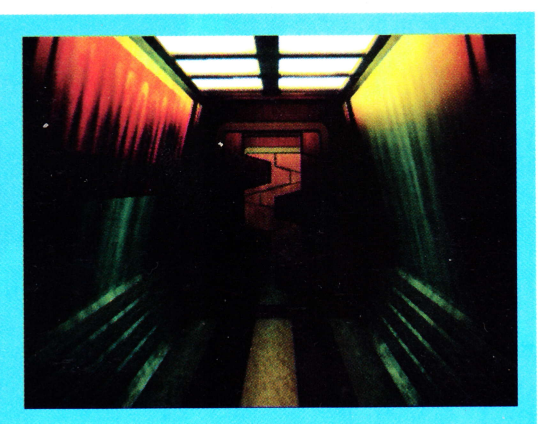
當大家欣賞過驚心動魄的影片之後，每位觀眾便可到會場另一邊試玩一番，WARP更安排了一班美女個別「教授」每一位試玩者，令大家有賓至如歸的感受。筆者試玩的時候，那位「私人導師」就幾乎完全捉住筆者的手來玩，比筆者還要投入……展覽結束時眾美女又會出來列隊送客，難怪到展覽最後一天完結時，WARP的攤位前仍是擠得水洩不通。

不過，在PS EXPO的最後一日，飯野社長在最後一刻宣布了一項驚天動地的消息——就是將PS版《EO》無限押後推出。而且馬上加入SATURN行列，並決定SS版的《EO》於今秋發售！據飯野社長透露，他這次的決定令是有感於SCE對軟件商的限制甚大，令他們不能自由創作，所以便轉投SATURN上。他更在EXPO的攤位上用電視屏幕把PS的標誌轉為SS標誌，更把SEGA的入交副社長的照片登出來！先前的SFC《F.F.》系列改在PS上出，難道真的是剃人頭者，人亦剃其頭也？

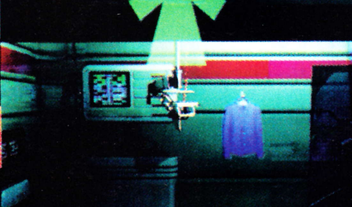
移動系統

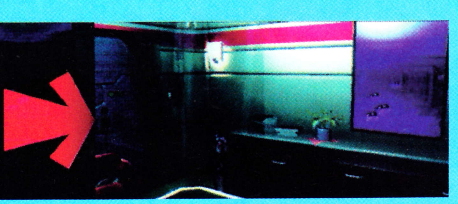
在《E0》中，主角羅娜的移動是分為兩種——在房間內的行動是以十字掣進行，就像《D之食桌》一樣，只要對着想觸摸的東西按○掣主角便會開始調查；而在走廊上，迷宮是以REAL TIME CG來表達的，主角除了以十字掣移動外，還可以□掣來觀看上面和下面的景物，以×掣來跑步，甚至在跑步中按L、R掣來觀看左右兩邊的情況。基本上，敵人只會出現在走廊中。











聽聲辨影的VPS系統

顧名思義，《ENEMY ZERO》中的敵人都是隱形的，主角羅娜就要靠一個戴在耳朵中的「VPS」生體探知機來查探敵人的位置。

所謂「VPS」，其實是個聲納探測機，以音調和音響的頻率來指示出敵人的所在。

如附圖所示，當敵人在主角前方時，VPS會發出「BIN、BIN」的響聲；敵人在主角兩側時，VPS會發出「BU、BU」的響聲；如果敵人在後方時，則會發出「BON、BON」的響聲。而當敵人愈來愈接近時，聲響的頻率便會愈來愈頻密。玩者就要憑這些音響來判別敵人的位置，進行反擊。

武器方面，羅娜所用的，是一枝儲電式的脈衝槍，要儲滿電才可以開火。由於儲電需時加上射程有限，所以如果亂開火的話，當敵人真的衝過來時就會趕不及開火。





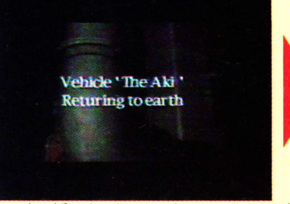






《ENEMY ZERO》序幕片段

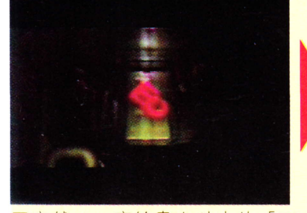
氣氛詭秘的《ENEMY ZERO》序幕以一艘太空船在太空中行駛來作開端，接着是一系列電腦啟動的畫面，氣氛跟《異形》第一集相當相似。而事實上，《E0》的故事實在有很重的《異形》影子。



■寂靜的太空中，太空船「VEHICLE THE AKI」發出沉重的機器聲駛過。



■遊戲標題《EMENY ZERO》



■突然，一度給畫上斗大的「E0」字樣的鋼門給一股極大的力量撞擊，就像一頭野獸要衝出來一樣。





■撞門的震盪震憾了整艘太空船，電腦隨即啟動



■沉重的衝擊令船倉內的物件都東歪西倒



■電腦立即進入緊急狀態



■鏡頭一轉，一張映着一對男女的照片掛在一間房間中，但震盪聲依然不絕……



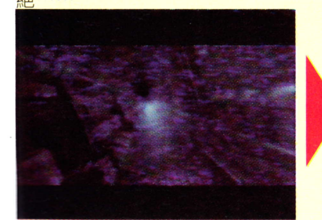
■房間中一具冷凍睡眠裝置的護罩打開——



■鋼門終於被撞破——



■冷凍睡眠裝置　睡着了的女子甦醒過來。



■一隻神秘生物開始在船庫內猛衝，像在找尋獵物一樣……



■剛甦醒的女主角羅娜還未明白事情的狀況，於是便開始操作身邊的儀器，跟其他隊友聯絡。



■熒幕上，出現一副黑人的面容，那就是剛才那張照片中跟羅娜合照的人。不知是甚麼給弄壞了，羅娜只看到影象而聽不到聲音，對方好像非常緊張。



■突然，男人驚慌地向門口看去，他立即拔出手槍開槍，但卻不見他所射擊的方向有甚麼人在。



■血花四濺，男人從熒幕上消失



■當攝影機移向地下，只見一具無頭的屍體倒在地上……



■羅娜大為震驚——



■激動的羅娜不敢相信眼前的事實，故事亦由此展開……



BANDAI



BANDAI在今次「PLAYSTATION EXPO'96」中，BANDAI本公司和BANDAI VISION分開了在不同的攤位各自展視他們的新遊戲，其中佔地較廣的BANDAI本公司除了展示他們於「PLAY STATION EXPO」展期最後一天推出的《機動戰士高達VER 2.0》之，還展出四隻各有擁躉的人氣之作。

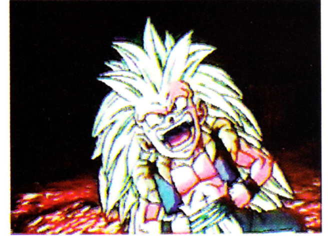


《龍珠Z-偉大的龍珠傳說》

這一輯《龍珠Z》遊戲將同時在PLAYSTATION和SATURN上推出，玩法就跟以往的對戰格鬥很，這次《龍珠Z》採用了跟PCE版很相似的指令式模擬戰,，不過也有頗多不地方。







場地——360° 山石草木任你爆

首先是戰鬥場地方面，籍着次世代機的強大功能，場地不單是全3D表達外，場地上的物件如石頭、樹和大廈都可以打爛，充分重現《龍珠》故事的爆炸性，可以控制各個角色在戰場作上下左右360°移動，飛天下海當然也是絕無問題。

指令式戰鬥玩法

這一輯《龍珠Z》遊戲並不是讓玩者直接拳拳腳腳的輸入攻擊指令和必殺技，而是玩者事先指示各角色採取甚麼行動。玩者可以輪流選擇操縱多個角色參戰，對每一個角色下達攻擊、防守或使用連續技的指令，那麼各角色就會自動展開戰鬥，當然，玩者可以隨着戰況而改變戰略。由於可以進行集體戰鬥，所以看起來就跟看動畫一樣緊張刺激。

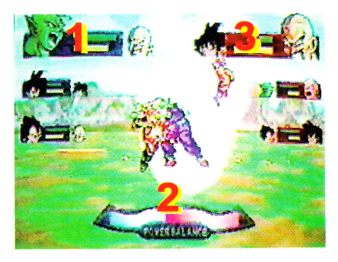


CAMPAIGN MODE重演漫畫故事

遊戲中還有一個「CAMPAIGN MODE」是以遊戲的方式重現漫畫第十八期至大結局的《龍珠》故事，不過，由於可以由玩者來控制戰果，所以隨時都有可能出現一些原作所沒有的幻之大戰。

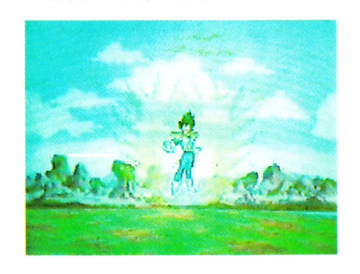
戰鬥畫面介紹

1. 屬於自方的人物，最上面的一個就是現時玩者所控制的人物，要控制哪個人物當然可以隨時自由選擇，而在控制的人物會根據玩者以前所輸入的指令自動採取行動。各人物的綠色指表顯示體力，黃色指表顯示氣。
2. 勢力平衡表——顯示哪一方可以使出必殺技
3. 敵方人物表

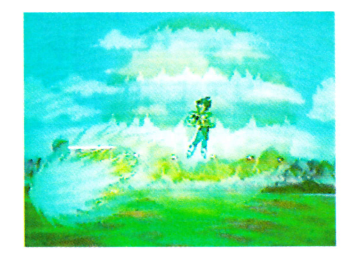


自動必殺技——CHAIN HIT ATTACK

在畫面正下方有一個勢力平衡表，當某一方擊中對手又或是擋到對方的攻擊時，表上屬於那一方的顏色就會向對手方向移過去，哪一邊的顏色佔滿了整個表時，那一邊的角色就會自動使出畫面相當觀的必殺技。每個角色都有兩招必殺技，不過會使出哪一招就不受控制了。









近距離CHAIN HIT

除了不大受玩者控制的作戰指令外，遊戲設計者還留有一點讓玩家參戰的手段，那就是CHAIN HIT。當玩者當時所操縱的人到達跟對手接觸的距離，就可以使用。例如按「方向掣的上＋攻擊掣」就可以將敵人踢上天空去，按「方向掣的右兩下＋攻擊掣」就可以使出威力強大的連續攻擊。

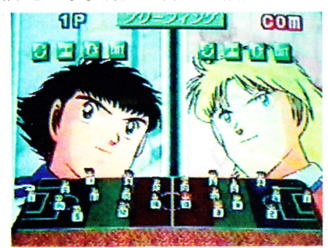
《足球小將J》

自從去年10月「PLAYSTATION EXPO'95」中推出試玩版之後，《足球小將J》在今次展覽中推出完整的版本。在這個版本中，全12隊球隊都可以使用，但從選擇隊伍的畫面中所見，相信將會有多兩隊隱隊伍。

今次《足球小將J》的玩法是承襲自上一輯超任版《足球小將IV》，是以實時足球配合輸入指令的必殺技進行。但由於是次世代機，所以就如其他足球遊戲一樣可以選擇多個視點觀看比賽進行。

出賽陣容調校方面，這個遊戲相當認真，玩者可以在選擇陣式時細心調節每一個球員的活動範圍，叫他們衝前一點或退後一點。廠方表示，這遊戲加入了「CAPTAIN SYSTEM」，球員會好像漫畫中一樣進行小組進攻或防守，加上在各位名將使出必殺射球和龍門接球的時候，遊戲畫面會像漫畫一樣顯示相配襯的動畫和球員的表情，相信《足球小將》迷會玩得相當投入。





BANDAI官方直傳——戴熾偉入球死位！

在今次採訪中，BANDAI的工作人員特地為我們示範了一個入球死位，我們現在就原原本本的為大家重演入球過程吧。



1. 日本對德國，戴熾偉帶球前進，對方當然不敢怠慢，立即攔截，戴熾偉在中場搏得一個自由球。



2.機會來了，次藤洋開自由球，地波傳給戴熾偉，熾偉沿中線運球到球場邊沿，還未有對方的球員積極上前攔截（請留意熒光幕右上角的時間）。



3. 熾偉向左轉身，約與中線成45˚左右，即面準備向龍門射出必殺射球——



4. 衝力射球！



5. 皮球像有眼一樣，成孤形彎向德國隊龍門的遠柱，德國隊的鋼門多魯曼奮力撲救，他接住來球，但是——



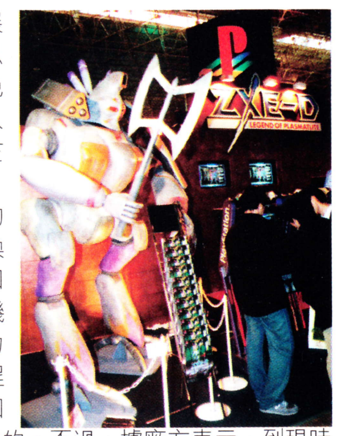
6. 華光乍現，皮球的衝力大猛了！



7. 皮球應聲入網！整個入球過程還不夠一秒鐘。

《ZXE-D》

在今次展覽中，製作人員展示了一個可以玩的版本。就如以前本刊所介紹，這個遊戲的特色是以一具可以隨意組合的機械人模型直駁入PS之中，模型分成左手、右手、軀幹和雙腳四部分，各部分內置了一些類似記憶卡的機件，以插頭連接，當玩者更換任何一件部件時，訊息都會傳回PS中，並直接反映在熒幕上的機械人身上，影響機械人的攻擊力和移動能力，此外，在遊戲過程中所得到的經驗值，是可以傳回模型機械人的軀幹部分儲存起來的。不過，據廠方表示，到現時為止，這個遊戲仍是沒有隱藏角色的。

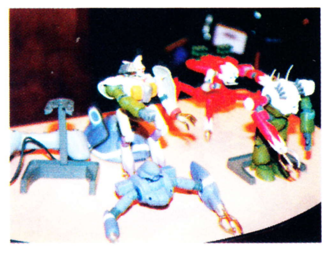


這個遊戲的概念設計是在模型界非常有名的橫山宏，不過較少人知道的是，原來這個遊戲還請了漫畫家江川達也擔任八位主角的人物設計。

這個遊戲預定於今年夏季推出，屆時會推出一個包括第一輯全套4個140毫米、已上色的機械人模型、連接PS與機械人的接駁箱、遊戲和八位主角駕駛員的1/48模型[的套裝版本。



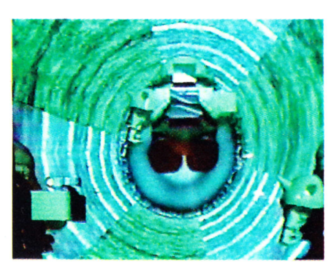
筆者在會場試玩過試玩版，明顯地那個版本完成度很低，有個機械人只能顯示上半身，玩到一半更會當機，不過相信正版推出時會完全改善。從試玩所得感覺，這個遊戲動作算是合格，不過奇怪的是為甚麼一個3D格鬥遊戲，為甚麼會出一個2D的波的？



《SD高達烏蠅機》

一如往常，BANDAI以一大堆巨型高達模型來作吸引現場觀眾。這個《SD高達》遊戲其實是以高達的故事作為藍本大玩烏蠅機，廠方還把原來高達故事的名場面SD及3D化，拍成動畫加插在遊戲途中。這遊戲預定於6月下旬發售。







TAKARA





一如往常的展覽會，TAKARA還是捧出他們的招牌作《鬥神傳2》，和剛推出的《Q版賽車》。不過，除此之外他們也展示了好幾套新作，包括只在CSG新作發表會中發表了一段3D CG影片的《魔幻槍哥布拉》、《聖痕之祖卡》和首次發表的《裝甲騎兵》及《深海冒險記》。

《魔幻槍哥布拉》

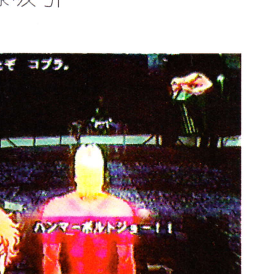
雖然相隔不到一個月，但是在今次展覽中，TAKARA就捧出了《哥布拉》的試玩版出來，反而那套在CSG中作宣傳的影片卻不見了。

這個遊戲其實是個3D迷宮射擊動作遊戲，遊戲以射擊為主，輔以跳躍等動作遊戲的元素，另外還有駕駛直升機高速飛行的內容。

射擊部分當然就以哥布拉聞名的魔幻槍為主要武器。在試玩過程中，筆者覺得哥布拉的行動有點像滑雪的感覺，射擊方面，魔幻槍其實只是瞄準範圍比一般手槍大得多而已，但對手的死法就表達得很含糊，幾乎可以説不知對手原來經已死了。畫面方面，總算是跟得上原作者寺澤武一的風格。

由於今次的《哥布拉》遊戲跟過去兩輯PCE冒險遊戲屬不同路線，未知故事是否同樣吸引。







《裝甲騎兵》&《深海冒險記》

這兩個在會場初發表的新作TAKARA其實只是公布它們的宣傳片，都是以3D動畫來製作，所以根來不知道遊戲的具體玩法。

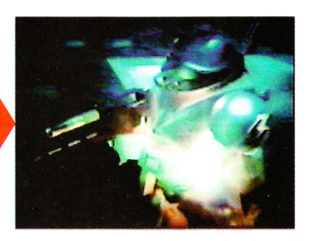
先説《裝甲騎兵》，據廠表示那是一個加插了大量CG動畫的3D動作遊戲。在宣傳片段中，一群SCOPEDOG以靈活流暢的滑行動作來互相比拼，砲彈拳和困獸鬥都能表達出原著的氣氛。不過，最叫筆者拍案叫絕的，是片中一隻SCOPEDOG被敵隊的SCOPEDOG追逼，那隻SCOPEDOG竟然使出一招旋風腿將對手擺平，實在令人吃驚。假如在遊戲完成時，真的有這樣的效果的話，這遊戲就會相當吸引。

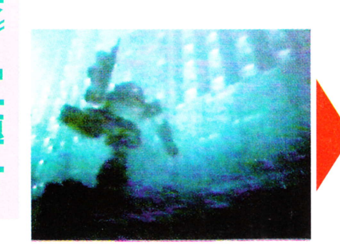
另一個遊戲《深海冒險記》是個AVG，講述主角少年的深海尋寶故事，氣氛有點兒像《奪寶奇兵》。片段最後一幕出現了一個類似遊戲畫面的鏡頭，相信是其中一種遊戲畫面。畫面是玩者正在駕駛相信是主角用的潛艇在海底中航行，以潛艇來作工具，深海為舞台，似乎頗具吸引力。

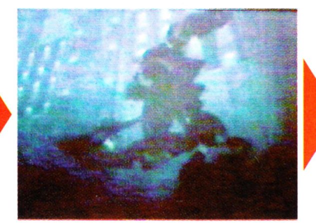
《裝甲騎兵》宣傳片

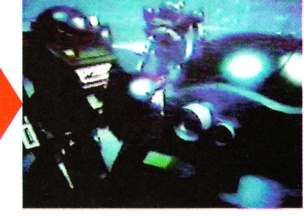












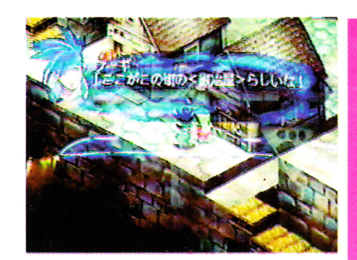


《聖痕之祖卡》

視點有點像《OCRE BATTLE》的SRPG，藉着次世代機的3D能力，使用多邊形來製造立體地形。操作採用圖示來操作，接觸到敵人時可即時得到己方人物跟對手的能力比較。

故事是改編自同名漫畫故事，講述光明與黑暗的聖女神——光之祖卡和闇之祖卡之間的「聖痕」爭奪戰。所謂「聖痕」是指故事中的世界，卡魯蒂亞帝國中象徵國王神格的25個神聖文字，每個聖痕都有一個聖痕戰士。





遊戲中戰鬥場面是以3D多邊形Q版人物像#D動作格鬥遊戲一樣的打出一連串攻擊招式，每個角色的招式都會隨着級數而增加。



ZOOM



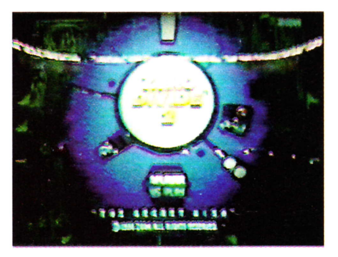
ZOOM的展品只有一隻《ZERO DIVIDE 2》，不過分量十足。這次展出的《ZERO DIVIDRE 2》試玩版完成度只有20%，可以選用兩個角色ZERO和TRU，而且只有普通攻擊，沒有必殺技，連DOWN攻擊也沒有，同樣可以抓住台邊。不過，我們還是可以看出遊戲的新增特色。

首先最注目的就是拳腳相交時拼發出來的爆花，火花加上裝甲的碎片，還有半透明的衝擊波，氣勢比上集更強勁。

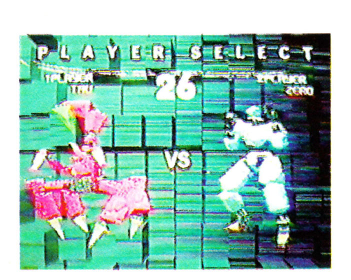
第二個特點是爆甲時不單只有爆花，還會看見裝甲真的給打得掉下來，而損毀的部分就會露出內部的機件來，相當具真實感。

第三個特點是角色更細緻，大家留意TRU每隻腳上的鐵網，不難發現原來那些網眼是通的，可以看穿後面的機件。

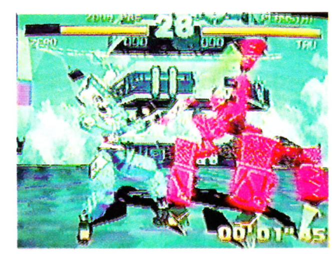
背景方面試玩版　共有三款可供選擇，一款是直接把當時的戰鬥畫面放大重疊而成，第二款海面上的科幻基地，第三款是個像科幻片所描寫的網絡世界的模樣。但都不太特別，甚至有點不及上集。到底是因為這是未完成版本，還是為了多留一些多邊形來製造更精細的機械人呢？

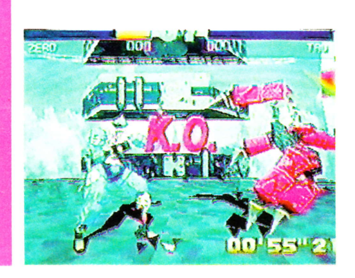








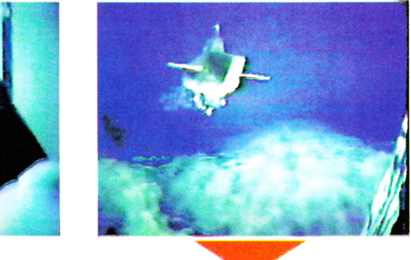


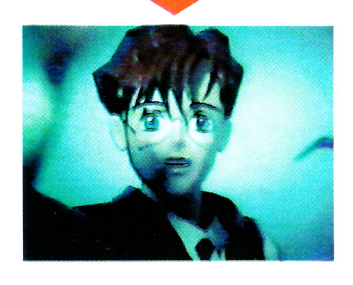


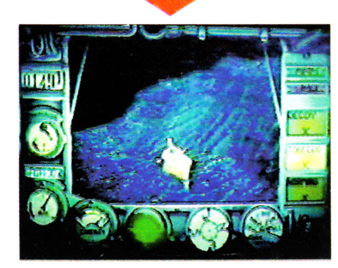


《深海冒險記》宣傳片











BANDAI VISUAL



DIGITAL MISSION VF-X

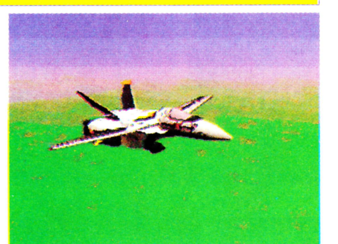
BANDAI的另一間分公司BANDAI VISUAL本來以製作MAC用遊戲軟件為主，今次首次在PS上製作的遊戲《超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X》中以3D多邊形來製作6款可讓玩者隨時變形的韋基利戰機，對當年極希望像麥斯、米娜一樣，一嚐在3D環境下玩韋基利射擊遊戲滋味的動畫迷來說，當然吸引極具吸引力了。繼上次「PLAYSTATION EXPO」中推出過只可做幾個簡單動作和變變形的試玩版後，在今次展覽中展出的，是一個較完整的版本。不過，這個遊戲又是否像大家所期待的一樣精采呢？

LAYER SECTION版AFTERBURNER

在「PS EXPO '96」中的試玩版本中只可以選用一條輝所用的VF-1韋基利，而武器方面就有機底下的機槍，和數之不盡的導向飛彈。跟一般戰機遊戲不大相同的地，方是在戰鬥畫面上有一大一小兩個準星，兩個準星連成的直線就是在當時韋基利的傾側狀況下，機槍的直線彈道，這一點細節算是做得不錯。

簡單來說，以戰機形態戰鬥時，這個遊戲就像《AFTERBURNER》和《LAYER SECTION》的混合體，除了基本的機槍攻擊外，就是一個可以鎖定6個目標的導向飛彈，跟《AFTERBURNER》不同的是它可以將6個目標都鎖在同一架敵機上，這當然是用來對付較大型的攻擊機和戰艦。

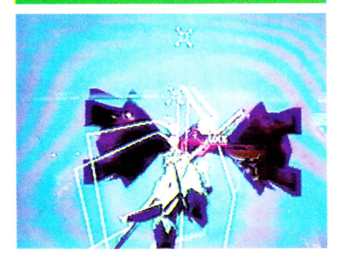












簡單來說就是不用自己打

遊戲中另一個特別的地方，就是各戰機都設有9種自動作戰或回避模式，可以在一定的短時間內，把飛機的操控交由電腦控制，做出各種複雜的動作。

飛機形態的9種預設動作分別是隨機攻擊、全彈攻擊、高機動回避（逆噴射）、超隨機攻擊、高速翻滾、針點爆擊、低空滑行、QM6'9（打開雙翼利用氣流拉高機頭）和必殺．龍鳥飛，而機械人形態的預設動作就有隨機攻擊、GUN POD打擊、GUN POD亂射、翻滾GUN POD擊、超隨機攻擊、連續出拳、高速衝刺、長距離狙擊和奮身衝撞。

對於真實戰爭來說，這種自動設計當然是有存在的理由，不過在遊戲上，就好像有點看不起玩者的駕駛能力，而且當中有些動作其實甚為無聊，例如隨機射擊就即是由電腦選定目標亂射。

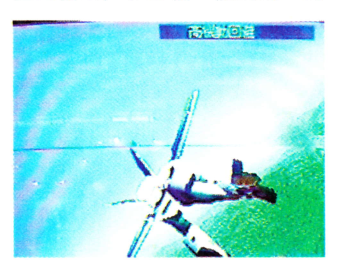
有待改善

以現時這個試玩版來說，要改的地方實在很多。首先這遊戲原本是有兩個視點，即機外VIEW和機內VIEW，不過誰也不會使用機內VIEW的，因為雖然會有雷達輔助，但觀景範圍卻收窄了不少，尤其是機械人形態時更會令玩者看見來自兩邊的攻擊。

第二是在地面戰場方面，本來在大廈間穿插攻擊是當刺激的一幕，可是由於採用了背後視點的關係，當韋基利後退的時候免不了會撞到背後的大廈，所以就常會出現韋基利穿牆過壁的異象。

第三是動作不夠流暢，這在飛機形態時作高速回轉避開飛彈時尤為明顯。這主要是因為所使用的格數太少的關係。

最後是敵機方面。到現時為止所見到的敵都是只是一塊西在天上飛，完全看不出細節。假如有關方面能同時造出大家熟悉的祖拿達軍戰機，相信就會更叫《超時空》迷興奮了。









NAMCO



《鐵拳2》

NAMCO這個時期當時得令的產品的，當然就是《鐵拳2》了。整個NAMCO攤位除了以《鐵拳2》的LOGO主體顏色紅色為設計外，會場的工作人員都扮成《鐵拳》人物的模樣，當中最多人扮演的，就是這一集的新增人物風間準姐姐了，大概是因為她的造型容易扮吧，他們不時在會場周圍走動，吸引了很多攝影發燒友兼機迷為他們拍照留念。

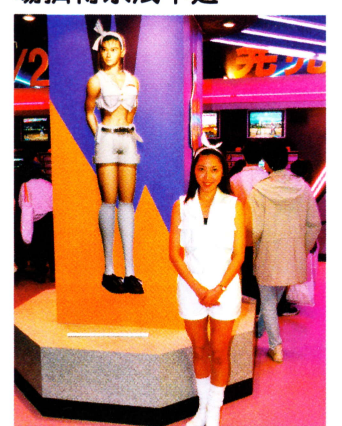
由於《鐵拳2》是在展期最後一日才發售，很多為了一試這遊戲的人便來到會場的試玩攤位試玩，由於NAMCO的攤位夠龐大，所以不像CSG時那樣把會場擠得水洩不通。



風間準姐姐大競演



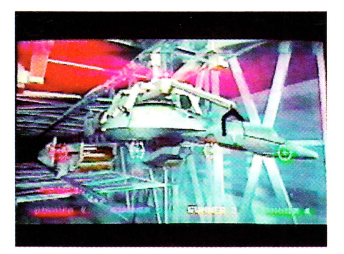






《GALAXIAN³》

另一隻NAMCO的重頭遊戲《GALAXIAN³》也將在4月末推出，廠方當然不會錯過宣出的機會。在會場中展出的《GALAXIAN³》跟CSG所展出的屬同一個版本，同樣是可以1至4人同時參與，或請電腦來輔助戰鬥。圍觀和試玩這遊戲的人也不少。

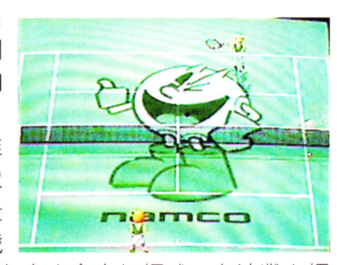




《PS版網球》

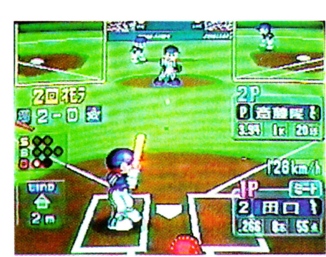
今次展覽中，NAMCO展出了兩個初登場產品——《PS版網球》和《WORLD STADIUM EX》。

驟眼看去，這隻網球遊戲雖然也是3D多邊形作品，人物好像小了一點，不過，其實這遊戲最大特色是在場地方面，這個遊戲備有很多種設計古怪的球場，例如在皇宮中打網球，在沙灘上網球，還有兩個特製的NAMCO球場。由於操作容易，判定也沒有那麼嚴格，人物又可愛，所以吸引了群女孩子試玩。



《WORLD STADIUM EX》

NAMCO繼在超任上推出《SUPER FAMISTAR》棒球系列，在PS上推出新系列的棒球遊戲《WORLD STADIUM EX》，這系列棒球遊戲跟《SUPER FAMISTAR》有很大的差別，例如在投手投出球之後，畫面會出現來球的位置指示，玩者只要瞄準那點擊球就會打中，玩起來當然容易得多了。不過，這個遊戲的畫質就跟超任遊戲沒有多少分別，這是較為可惜的。



BANPRESTO



今次BANPRESTO的攤位最重點的兩個遊戲就是在CSG中首次登場的《MEGATUDO2096》和跟超任版分別不大的《學校的恐怖故事S》。上期在CSG的專題中，筆者介紹過遊戲的大致玩法，今期就為大家先介紹這個遊戲基四個主角機械的部分出招方法吧（這次還不算是率先？不過自我吹噓沒用處，最緊要是夠詳細、夠準確，率先亂說一通有屁用？）。



故事背景

西曆2096年，人類在月球軌道以至火星、木星之間建立了很多永久殖民衛星，進200億的人類90%有以上居住在地球以外的地方。由於他們都能自給自足，所以都紛紛從地球獨立。後來，人類開始興起以一種稱為「MANEUVALWARE（簡稱M.W.）」的巨大機械人來進行格鬥比賽，名為「MEGATUDO」。主角就是M.W.的駕駛員，以兩種武器和多種必殺技，要戰勝各國對手，奪取錦標。

主要機械介紹

HELL BRIDE

所屬隊伍：CLEO
駕駛員：絲娜（19歲／女）
全高：12.11M
裝備：AR萊福槍
　　　雷射釘



必殺技

RAINBOW EDGE
↓↙←＋△
SHINING RAINBOW
↓↘→＋△＋□

這是部重視近接戰的機體，由於雙手都裝上了雷射釘，所以最擅長在近距離的連續攻擊。

VANILLA GIGER



所屬隊伍：DARKRAI
駕駛員：巴莉娜（13歲／女）
全高：12.18M
裝備：光子雷射砲
　　　重力鈎

必殺技

SLAVE STREAM
←↙↓↘→＋△
DARK SPLENDER
→↘↓↙←＋△

由於機體內藏有一個馬力強大的壓縮爐，所以擁有四腳型的特異外觀。尤其在射擊和移動有良好的移定性，是部追求馬力和實用性的機體。

DY BRINGER

所屬隊伍：RAIDAL WORKS
駕駛員：曉治（19歲／男）
全高：12.04M
裝備：44AT萊福槍
　　　雷射劍
　　　盾

必殺技

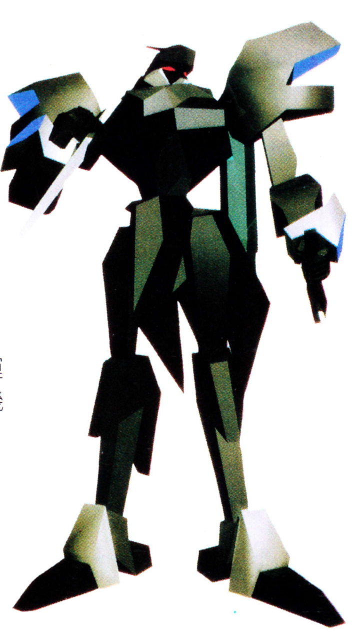
NOVA
↓↘→＋△
NOVA STRIKE
↓↘→＋△、↓↘→＋□、↓↘→＋△

這是由主角曉治駕駛的新型機種，體型適中，操作容易，是款具很高攻擊力，而各方面平衡得好的機體，近接戰和遠距離戰皆表現出色。

KAZE KIRI

所屬隊伍：TEAM SINOBI
駕駛員：MASTER
　　　（年齡不詳／男）
全高：11.92M
裝備：中子砲
　　　激光刀

這部機是專為修習忍術的MASTER而設計，以便他把忍術發揮出來。由於是以格鬥戰為重點，所以運動性能特別高，而且可使用幾種忍者的技倆。



必殺技

GEO SCRAPER
↓↘→＋□
ELL SCRAPER
↓↙←＋□

PIONEER LDC

《NOEL》、《螢》



《3D ULTRA PINBALL》





先鋒今次展出了三個遊戲，當中最受注目的，就是預定在今年夏天發售的《NOEL》一隻模擬戀愛遊戲。在展覽中，先鋒展出這遊戲的試玩版，在三位美女清水代步、佐野倉惠壬和岡野由香活靈活現的表情吸引下，很多參觀者都來試一試這個遊戲的特別之處。遊戲的故事背景是近未來通信發達的世界，玩者所飾演的主角在一個夏天結織了這三位女孩，並且開始跟她們三人作視象通信。視象電話的畫面，就是這遊戲的主要操作環境。

就像跟真人通電話一樣，你會跟你的談話對象有很多話題，而在交談時，又會衍生出其他話題，這些話題都會以話題球的方式出現在通信畫面的左下角，當玩者以滑鼠 CLICK 想説的話題球時，話題球就會彈到畫面中間的話題池，而對方就會即時對這話題作出反應。而最重要的是，這遊戲是以全動畫進行的，看她們對你的話題即時回應，通信中不時做出種種小動作，對話題又有不同的表情反應，當然還有配音，簡直就像是跟一個真人對話一樣。而在試玩版中，就只可選代步一人通信。

除了視像通信外，女孩子還會不時以視象郵件的方式寄一些她們的生活片段給你看。而這戲的目的，就是要利用 4 個月時間，以這種通信方式，追求到一位女孩子，並約她在聖誕節一同度過一個愉快的晚上。

可惜這是個以日語進行的遊戲，在香港實在沒有多少個有足夠的日語聆聽能力的玩家，所以相信很多人都會對這遊戲望而輕嘆。



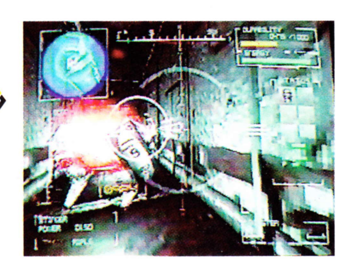
至於另外兩隻遊戲，也是首次亮相——《螢》是個永無死人的 3D 動作遊戲，玩法是引導主角的妖精擺脱壞生物的追踪，把一些物件送到指定的地方去；《3D ULTRA PINBALL》PIONEER 旗下 SIERRA PIONEER作品，3D 波子機遊戲一個，就像 SS 的《LAST GLADIATORS》。



元氣

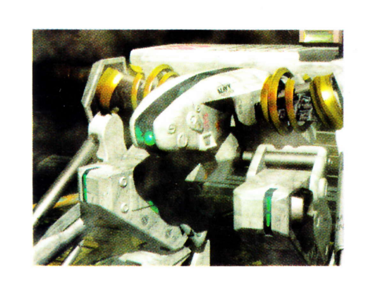


《BELTLOGGER 9》

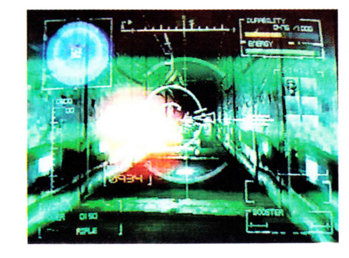


這間公司的名字對廣大的《KILEAK THE BLOOD》迷來説並不陌生，因為他們就是真正製作《KILEAK》的幕後班底，因此，他們的自立作《BELTLOGGER 9》也有着濃厚的《KILEAK》影子。

當然，這個遊戲跟《KILEAK》有很多不同的地方，首先這個機械人是會跳躍的，因此，地型的變化也就增大了。以往在《KILEAK》中充滿壓迫感的走廊和房間，在《B9》中就可以變成龐大的機庫，可以跳上跳落。



由於有這樣的設計，令到敵人出現的方式更加層出不窮，例如你可以跳落深坑中向坑中的敵人掃射，又或者被頭頂的敵人投彈攻擊。既然敵人刁鑽了，主角機自然也要強化一番。《B9》的主角機就有防護罩的功能。這次《B9》的原畫設計請來小林誠負責，不過，最令人疑惑的地方，就是為何他們會請一個穿三點式泳衣的女子來作宣傳？難道不賣肉不賣錢？另外，BPS 的最新賽車遊戲《首都高BATTLE》竟然也在「元氣」的攤位中展出，難道這個遊戲其實也是「元氣」出品？



CAPCOM



這次展覽中，踫上CAPCOM兩隻大作《BIO HAZARD》和《吞食天地II》都經已推出，而《VAMPIRE》就在展期最後一天推出。而未推出的展品，就只有《洛克人X3》一個。

在展出攤位中，不難發現CAPCOM非常重視《BIO HAZARD》，場內有一大截地方是用來陳列《BIO HAZARD》的物品，包括各種武器和遊戲中登場的大蜘蛛，而入場人士對這遊戲的反應也很積極，每次EVENT時CAPCOM的舞台都擠滿了人。







相反，快要推出的《VAMPIRE》就被放在攤位的背後，場面也顯得冷清。

除了關於遊戲的展品外，CAPCOM還展出了他們贊助的大阪櫻花足球隊的足衣。這大概算是公司的形象推廣吧。



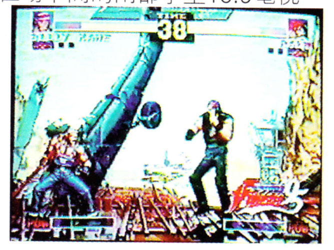
SNK



在未進入會場之前，筆者懷着期待的心情，想看看在SS中表現得很出色的《KOF'95》在PS上的表現是否同樣精采，但一進入會場，就發覺貨不對辦，一大片會場給廿多台街機佔據了，是就是《KOF'95》和《侍魂 斬紅郎無雙劍》，但全都是街機。

真正展示PS遊戲的，就只有在場中間的兩部小型16:9電視所展出的，只有《KOF'95》，《侍魂》欠奉。







論畫面質素，那個只有DEMO片段的《KOF'95》畫面跟SS版差不多，不過不知是否因為不像SS版那樣有ROM帶，所以LOAD碟時間明顯較SS版長很多。據筆者在現場計算所得，由選人畫面到正式比試，LOAD碟時間要16秒，而且不像NEO·GEO CD那樣有圖表顯示LOAD碟狀況，只是一片漆黑。假如SNK真打算在5月中以這個版本推出市面，那麼一定會是一敗塗地的。





場內場外花絮亂入篇



◆傳言板中的名句——藤崎詩織等緊你呀！而且仲有好多見晴嘅FANS。



◆圖中的神秘人就係日本某大遊戲雜誌的高層人士。



◆愛麗絲玩具每日只係賣50個。

◆日本人做生意非常老實，在展覽會場中發售的飲品都只係100日圓（仲平過自動販賣機），而且仲好好服務。



◆這麼長的人龍都是為了拿GUNDAM的手抽袋和海報



◆入場的觀眾都可抽獎，最吸引就是那件PLAYSTATION JACKET



◆攞咗咁多好嘢，幾大都睇吓先，順便抖一抖……



◆今次的展覽場地——晴海國際見館市會場



◆OZ CLUB即場所舉辦的攝影會，模特兒是兩位非常性感可愛的女孩子，當中謀殺了不少人的菲林及錄影帶，筆者當然不會放過這個好機會，而且亦要向編輯部各人有所交代。

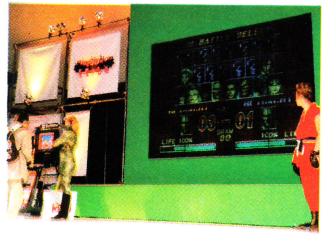






鐵拳 2格鬥大賽


◆已經進入準決賽啦。


◆最後決戰開始！


◆灰色衫嘅位終於將對手KO。


◆非常謙虛地接受掌聲。


◆阿PUAL：「你打得咁渣，我都冇眼睇咯」。


◆呢位MICHELLE姐似乎唔係扮得咁神似。




◆已經有3位參賽者進入B組4強。

◆風間準：「輸咗都有份紀念品，唔駛咁灰心。」


◆黑衫嘅位用平八用得好勁㗎，剩番些少能源都可以反敗為勝。

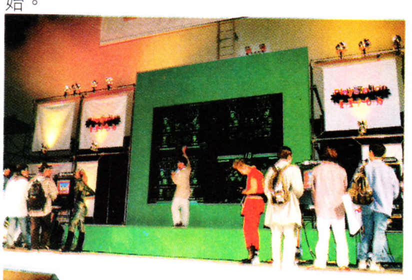

◆阿PUAL不時落台跟觀眾打招呼。

◆仲未贏哂㗎，之後仲有排打。



◆獎杯由風間準姐姐保管。


◆比賽從一班舞蹈員的強勁舞姿開始。



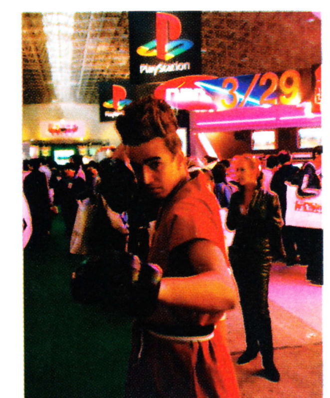

◆參賽者及主持人也非常投入。

◆今次的4個優勝者是會連同之前C.S.G.及之後東京玩具展的優勝者一起決一勝負。




◆究竟係呢個風間準靚定NAMCO攤位啲風間準靚呢？（阿KAN按：係風間準我就鍾意！！咀啖先啦。）


◆我叉！！！我似唔似韮記呀？



◆嘿，你睇我型仔嗎？靚女。


◆淨番30分鐘咋，快啲完場啦。

鬥神傳比賽加OVA速報


◆大會司儀介紹鬥神傳OVA的製作人員。


◆鬥神傳OVA的宣傳片段。





◆勝出的參賽者接過獎品。




◆一班扮演鬥神傳人物的忠實擁躉。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

SCE為了推廣其洋GAME，特別請來一班歌精舞勁的樂隊在台上大RAP特RAP，台下的觀眾反應亦十分熱烈，若不是只有坐位，早已齊齊起舞了。







遊戲誌瘋狂大禮

各位觀眾，又係《遊戲誌》瘋狂送大禮嘅時候嘞！次次送禮都話啲獎豐富，真係講到自己都厭。總之你哋自己睇下，就知道我哋嘅獎品有幾豐富嘞。

參加辦法

填妥表格，寄嚟《遊戲誌》辦公室（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓）。截止日期：5月6日。

就係咁簡單！

豪華大獎

機動戰士高達VER 2.0 完全珍藏套裝

《機動戰士高達VER 2.0》限定版一套＋《機動戰士高達VER 2.0》珍藏大型購物袋一個＋《機動戰士高達VER 2.0》重磅海報一張

獎額只此一名
價值難以估計！



主機大獎

NEO・GEO CD-Z主機一部
獎額：二名





遊戲大獎

SS《少年街霸》
獎額：十名

SS《魔域戰士2》
獎額：十名

PS《土器王紀》
獎額：十名

PS《A IV EVOLUTION GLOBAL》
獎額：十名

PS《NAMCO MUSCUM VOL. 2》
獎額：十名

NG《侍魂3-斬紅郎無雙劍》（匣帶）
獎額：五名

NG《侍魂3-斬紅郎無雙劍》（CD-ROM）
獎額：十名

PC-FX《銀河公主傳說FX哀傷的茜妮》
獎額：二名










海報大獎

獎額：各二名

GUNGRIFFON
NOEL
機動戰士高達VER 2.0
EMENY ZERO
龍虎之拳外傳
DARK SAVIOR
慶應遊擊隊活劇編
BLUE FOREST STORY
卒業CROSS WORLD
龍爭虎鬥II完全版
GALAXY FIGHT
結婚
FEDA REMAKE!
魔導物語I
九龍風水傳
SUPER噗嚕方塊通 REMIX
電腦戰隊
LUP SALAD
SONIC WING SPECIAL
KILLING ZONE
ACTUA SOCCER／ACTUA GOLF
QUIN
WELCOME HOUSE
時空偵探DD
風雲悟空傳
新幸運騎士
OVER DRIVIN'
DEADHEAT ROAD
TENSION
彈珠傳說
大冒險
THE HIVE WARS

精品大獎

PS《PANDORA PROJECT》DEMO CD-ROM
獎額：一名
GUST SUPER COLLECTION遊戲音樂CD-SINGLE
獎額：三名
《大戰略PLAYER'S SPIRIT》手巾
獎額：二名
《DUNGEON CREATOR》證件套
獎額：一名
《QUIN》手巾
獎額：二名
《心跳回憶》藤崎詩織、片桐彩子、早乙女優美拼圖一盒
獎額：一名
《門神傳2》T恤
獎額：二名
《豪血寺一族2》花小路KURARA T恤
獎額：一名

鳴謝：COMPUTER PLAZA CO.
HUDSON SOFT

「遊戲誌瘋狂大禮」參加表格

姓名：
年齡：
性別：
地址：
聯絡電話：



J.LEAGUE VICTORY GOAL'96

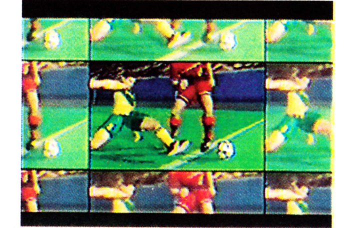
BY：警察司機











增強實力後再次出擊

經過慢長的冬季休戰後，日本新一季的J.LEAGUE又再開鑼，今季有兩點新變動不能不提：1.球隊總數由原來的14隊增至16隊，令比賽更加緊張；2.由以往的兩階段合共52場比賽（14隊時）變為單一階段的30場比賽（16隊時），這項改變可以令各支球隊有更多時間休養生息，以保持更佳的狀態；簡單而言，就是更精采更刺激。

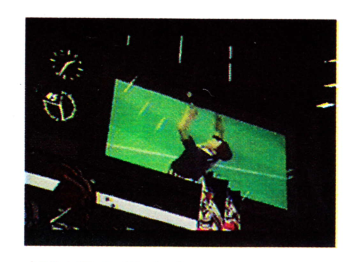
講了這麼多的J.LEAGUE消息，無非都是為了介紹今的新GAME——《J.LEAGUE VICTORY GOAL'96》（以下簡稱《V GOAL'96》）。最近日本的奧運足球隊在奧運外圍中大發神威，取得有史以來的第一次參賽資格。故此，日本人近來對足球的興趣越來越深，而《V GOAL'96》所採用的新技術亦正好反影出日本人對J.LEAGUE的熱誠和執着。











注入MOTION CAPTURE的《V GOAL'96》

為了令GAME內的球員可以有更自然逼真和更順滑流暢的動作，SEGA今次採用了MOTION CAPTURE的技術。哪麼何謂MOTION CAPTURE呢？簡單來說，其方法就是用數個動態接收器去貼着一個被測試的對象，然後藉着他的活動來收集各項有用的數據；最後就是把這些數據合拼重組，再在電腦中將那些真實的動作模擬出來，那麼便成了現在的模樣。而在《V GOAL'96》中，SEGA便利用了一些足球員來作參考，故此每一個動作都製得非常真實。

此外，在《V GOAL'96》加入了可以自變由換的遊戲視點，令玩者有不同的感覺，這一點是上一集沒有的。



◆直向型視點



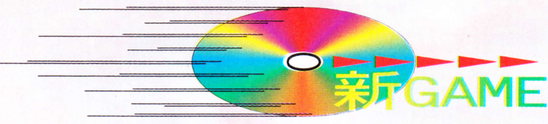
◆斜向型視點1



◆斜向型視點2



◆橫向型視點



新加入的兩支球隊



PURPLE SANGA 京都不死鳥

去年日本聯賽乙組的亞軍，今年正式升上J.LEAGUE。不死鳥的實力只是普普通通，經過5場J.LEAGUE聯賽後，暫時只是排在榜末。

FUKUOKA AVISPA 岡黃蜂

與不死鳥同樣是乙組的升班馬。在球員方面，最矚目的都是亞根庭球王馬勒當拿的胞弟——雨果．馬勒當拿，還有從川崎讀賣轉會過來的後防主將都並史敏。



各種遊戲模式



EXHIBITION

全都是一場過的比賽，可以與朋友們或電腦對戰。多人對戰的時候可分開2 VS 2，2 VS 1等多種方式，讓大家可以玩個痛快；亦可以藉此練習各種特殊技巧及不同的戰術和陣式，以便在進行聯賽模式時可以大顯身手。另外，在比賽前更可以選擇三種不同的比賽場地，或是揀在日間或夜晚，好天或雨天比賽。





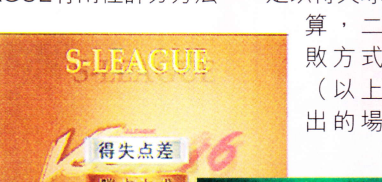
J.LEAGUE

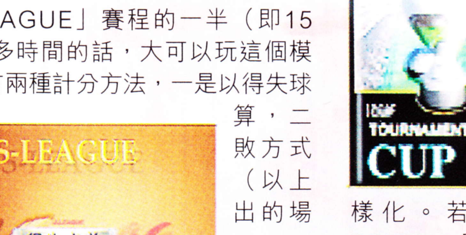
真正的長期抗戰，和所有的球隊作主客各一場比賽，合30共場賽事。其間除了要有過人的技術外，更要有極高耐力和耐性才可以在這聯賽中勝出。在比賽途中，球員是會因受傷而倦勤，或是因領取黃牌或紅牌而停賽。



S.LEAGUE

只有「J.LEAGUE」賽程的一半（即15場），不想用太多時間的話，大可以玩這個模式。S.LEAGUE有兩種計分方法，一是以得失球率計算，二是以勝敗方式計分（以上兩種計分方法都是以勝出的場數多少為主）。



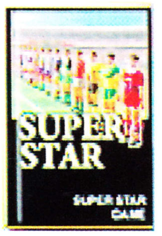




TOURMENT CUP

將16隊分成8組，然後以淘汰賽形式進行的杯賽。本模式的最大特色就是可以讓多人比賽，最多可以容許16人各控制1隊參賽；亦可以二人同時控制1隊，故此其玩法真的十分多樣化。若有一大班FRIEND同時要玩的話，「TOURMENT CUP」就最適合不過了。





SUPER STAR

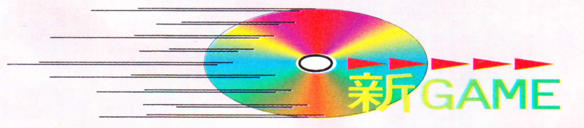
顧名思義，這個模式是集合了各支球隊的精英，然後分成ROSSO（紅隊）及BLUE（藍隊）對戰。至於挑選球員的方法有兩種，1.EDIT—自行選出各個球星，排出一個自己認為最強的陣容。2.RANDOM—由電腦任意選出的陣容。好處是省卻了自選球員的時間；壞處是電腦可能選出一些比較差的球員。

選好球員後，更可將之SAVE，以便日後再LOAD出來玩。



PK 十二碼

可以獨立地進行十二碼的對決，大家可以利用這模式練習十二碼的射門與撲救。在和朋友對戰時非常緊張刺激，心藏有毛病的讀者需要小心一點，否則……切記被人看到你想射門或撲救的位置！和SUPER STAR模式一樣，是可以自由地選出球員出陣，或是直接地選出球會作戰。



操作技巧解說

《V GOAL'96》的另一個特點就是其操作方法非常多變化，所以大家一定要認真地練一番，若不然的話便不能使出應有的威力，亦不能享受其操作上的樂趣。

1.基本操作

十字掣：球員的移動，傳球的方向指示。在守備時移向敵方的持球者至肩並肩時，便有可能撞開對方奪球；若在盤球時向着相同的方向連按兩次便會變成跑動，但當敵人在盤球時便不能使用。

A掣：在進攻時是射球，若在邊跑邊射則力度會更勁；在守備時是鏟球；球在半空時會因應皮球的落點而變成騰空式頭搥攻門，插水式攻門或凌空抽射，若背向龍門時則是倒掛金鈎；而在己方的半場則是大腳解圍。

B掣：在進攻時是短傳；在守備時是從敵方的腳下奪球；球在半空時則會用頭搥球頂向地上。

C掣：在進攻時是長傳；若在接近敵方的底線時使用則會變成底線傳中球；球在半空時則會用頭搥球頂向半空。

X掣：將控掣權轉到守員上。

L掣：當行走中連按兩次便是跑動，就算敵人在盤球時亦能使用。

R掣：將控掣權轉換到想使用的其他球員

連按兩次B掣：用地波傳向隊友的附近位置，並不是直接傳到他的腳中。最好是由中場傳給前鋒，突破敵方的防線，然後讓他單刀。

←B（以從左方盤球向右方作準）：後踝傳球，巧妙地把皮球傳給跟後的隊友。在使用前要確認身後是否有隊友，否則很易便會把球誤傳給敵方。





連按兩次C掣：踢出高拋物線的過頭波「笠」過敵方的球員，是一項很實用的傳球方法。





2.即時戰術的運用

球隊進攻時

Y掣：召集我方球員走近，準備接應傳球

Z掣：後防上前助攻

Y掣＋Z掣：沒有用途

球隊守備時

Y掣：召集我方球員走近敵方球員，準備奪球

Z掣：佈置越位陷阱

Y掣＋Z掣：發動人釘人戰術

3.特殊操作

向着盤球中的方向連按兩次左或右：在高速盤球時使出忽左忽右的假動作，然後「扭」過敵方的球員。是一項必定要熟習的技巧。





←→+B（以從左方盤球向右方作準）：盤球時用腳跟將皮球從方挑高，然後在前方着地；若用得好便會騙過敵方的守衛，是個高難度的動作。注意若距離敵方的守衛太近或太遠都是起不了作用的。





R+B：撞牆式傳球。盤球時把球傳給左或右方稍前的隊友接應，然後傳球者便會繞過對方的球員，這時接應的隊友便會把皮球傳給傳球者，是一項高度講求合作的技巧。要注意假如隊友距離得太遠或是站在傳球者的正前方時便不能發揮出作用。









八位主角的出招表

SLAM DRAGON





祖兒

打擊系必殺技（近=跟對手接近時）（儲=儲氣）

EAGLE SHOOT：→→+×
COMMON KICK：←←+×
KNACK BOMB：←（儲）→+□
IRON SHOOT：←（儲）→+×
ROW DRASH：→←→+×
LEG HURRICANE：↓↙←+×
LEG CRASH：↓↘→+×
JUNK UPPER：→↓↘+□
JUCK CRASH：←↙↓↘→+□×同時

組系必殺技

BACK THROUGH：
（近）□×同時
CRASH TOMATO：
（近）↙（儲）→+□×同時

超必殺技

TORNADO CRASH：
↓↘→↓↘→+□×同時

阿曼達

打擊系必殺技

LEG CRUSHER：→→+×
TORNADO HEEL HOOK：←←+×
SACRED TANKOMETER：→（儲）+□連打
SPIN HOOK COMBINATION：←（儲）+×連打
FULL CONTUCT CRASH：↓↙←+□
COUNTER SET KICK：↓↙←+×
HEEL KICK COMBINATION：←→↘↓+×
CRASH STOP：→↓↘+×
DOBBY SOCKLET：→←↙↓+×
功夫COMBINATION：←↙↓↘→+×

組系必殺技

TOMOGRAPHY COMMISSION：
（近）□×同時
CUPIDON DANKE：
（近）↓↙←+□×同時

超必殺技

CALATHEA COMBINATION：
←→←→+□×同時

大炎待源八

打擊系必殺技

飛橫足刀蹴：←←+×
源八頭突一之舞：→→+□
源八頭突二之舞：（源八頭突一之舞中）→+□
源八頭突三之舞：（源八頭突二之舞中）→+□
飛行二段中足蹴：↓↘→+×
下段浴蹴：↓（儲）→+×
後踵蹴：→（儲）←+×
飛中足蹴：↓（儲）↑+×
側轉大車輪蹴：←（儲）→+×
祟三少林武術：←（儲）→+□×同時

組系必殺技

源八龍華拳：←↙↓↘→+□×同時
足刀刈：（近）□×同時

超必殺技

源八頭突死之舞：←（儲）→←+□

巴利斯

打擊系必殺技

DARK HOUSE：→→+□
BUMP：→→+×
WIND HOP：←←+×
SCARECROW：↓↘→+□
GUISE STEP：↓↘→+×
MURPLY THE KOP：→↓↘+□
RAB：←↓↙+□
LIGHT ON：←↙↓↘→+×

組系必殺技

CONTRACTION：□×同時
SHRIP：←↙↓↘→+□×同時

超必殺技

MILLION THRUST：↓↘→↓↘
→+□×同時

艾利

打擊系必殺技

DRAGON SPIT KICK：→→+×
FOOT SIDE KICK：←←+×
KNEE STOPPING：←←+□×同時
FEINT KICK：→←+×
DRAGON FIZZ CRASH：→←→+□
ROW SIDE STEP KICK：←（儲）→+×
FRONT JUMP KICK：↓（儲）↑+×
KAOLIANG DYE：↓↙←+×
JUMP REVERSE：↓↘→+×
SPARTAN KICK：←↙↓↘→+×

組系必殺技

DRAGON FIZZ DROP：（近）□×同時
BACK BLEAK：（近）↓↙←+□×同時

超必殺技

DRAGON SIDE KICK：←（儲）→←+□
×同時

迪高

打擊系必殺技

FRONT HUMMER：→→+□
JUMPING KICK：→→+×
POWER STREET：←（儲）→+□
FRONT CRASH KICK：←（儲）→+×
DROP KICK：↓↙←+×
LEG DROP KICK：↓↘→+×
FLYING KNEEL KICK：←↙↓+×

組系必殺技

PLAIN BLASTER：（近）□×同時
FRIZZ CRASH PLAIN BLASTER：（PLAIN BLASTER中）→+□×同時
GERMAN SOUFFLE：（近）→↓←+□×同時
LEG SPOIL：（GERMAN SOUFFLE中）□×同時
SOUFFLE WHIP：（近）←→←+□×同時
POWER SLAM：（近）↓→←+□×同時

超必殺技

HYBRID BLASTER：（近）→↘↓↙←→↓+□
×同時

王偉龍

打擊系必殺技

雙倒腿：←←+×
開腳雙蛇手：←→+□
蛇手連牙：→（儲）+□連打
落蛇倒蹴：→（儲）+×連打
雙蛇飛燕手：↓↙←+□
後旋蛇狩腳：↓↙←+×
旋風連飛腿：↓↘→+×
貓型蛇拳：→←↙↓+□×同時
蛇手降轉蹴：←↙↓↘→+□×同時

組系必殺技

蛇手圓力：（近）↓↙←+□×同時
空中蛇手：（近）□×同時

超必殺技

蛇形刀亂武：←→←→+□×同時

市之內瀨理緒奈

打擊系必殺技

浴蹴：→→+×
ROLLING SORIET：←←+×
掌打：←→+□
MISSILE KICK：←→+×
ELBOW TACKLE：←（儲）→+□
MOON SALT KICK：↓（儲）↑+×
DOUBLE MOON SALT KICK：↓（儲）↑+□×同時
KICKER CRASH：↓↙←+×
LEG CUTTER：↓↘→+×
RIO PRESS：←↙↓↘→+□

組系必殺技

FANKENSTEIN：（近）□×同時
JUMPING POWER BOMB：（近）↙（儲）→+□
SHAMAN SOUFFLE：（近）↓↙←+□×同時
FACE CRUSHER：（近）→↓↘+□
DDT：→↘↓↙←+□×同時
SHOULDER NECK BULLY DROP：
（近）←↙↓↘→+□

超必殺技

RAINBOW RIO PRESS：（近）→↘↓↙
←→+□



大航空時代96

AIR MANAGEMENT'96



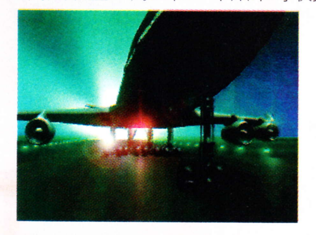
光榮商業經營系列首次於PS、SS登場！

以《三國志》、《信長之野望》等歷史SLG著名的光榮公司，近年推出了一系列以商業經營為題材的作品，其中的《大航空時代》最近更同時移植到PS、SS兩大機種上，今次我們便會為大家介紹一下這遊戲的玩法。

在遊戲中，你是一間新航空公司的社長，在選擇了開始的年代、總公司的所在地以及公司的標誌後，你便要開始經營，除了開設航線外，你還可兼營酒店、股票等投資，在飛機航線的經營方面，由於在市場上是同時有着三間公司和你競爭的，若是兩間公司開了同一航線時，你便要用不同的手法來「爭客」；總之，當你能在全世界22個國家設立航線，每年的乘客數目達350萬人以上，而且在一年結束時收支狀態並非赤字，那麼便算是爆機的了。









主畫面的看法



1.現時的日期
2.玩者公司的名字
3.整備能力的數值
4.廣告宣傳能力的數值
5.服務能力的數值
6.航路：於開設新航線時使用
7.運航：改變現有航線的設定
8.交涉：派員到各都市洽談航權
9.買賣：購入或賣出飛機時使用
10.支社：在已有航線到達的都市開設支社時使用
11.酒店：開設酒店，賺錢與否主要視乎該都市的繁榮度
12.株式：購買股票時使用
13.CAMPAIGN：進行特別的宣傳活動
14.投資：設定在整備、宣傳等各方面所投入的資金比率
15.會議：聽取部下們對公司經營狀況的意見
16.情報：用來參考各方面的資料
17.系統：用於SAVE或設定BGM開關時使用
18.PASS：結束一回合的行動時使用
19.CAMPAIGN成功時的剩餘有效時間
20.職員前往洽談航權的狀況
21.現時手上可動用之資金

航線資料畫面的看法



1.航線的出發起點及降落地點
2.現時每星期之班次
3.航線所用之航機種類
4.現時之票價設定
5.現時票價與正常票價相差之比率
6.上周此航線之入座率
7.綠線：上周此航線之營業額
8.紅線：上周此航線之經營成本比率
9.粉紅線：上周此航線之利潤比率
10.上周此航線營業額之實數
11.上周此航線乘客量之實數

遊戲的進行過程

1.洽談航權

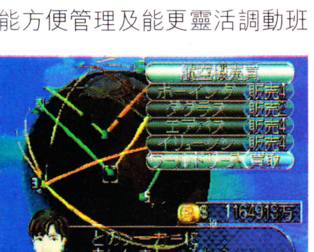
既然是經營航空公司，最主要的收入自然是來自各航線吧，但開設一條航線並不是說說就可以做到的事，你必須先派出職員，洽商取得連接航線兩地都市的航權才可，不同都市的洽商時間各有不同，有時候，對於一些要6個月甚至9個月才能洽商完畢的都市，你可派出超過一名職員前往，這樣便可將洽談時間減少3個月。





2.購入航機

有了航權後，另一件要做的事情便是購入航機。遊戲中共設定了4間飛機公司，它們不但全是以真名登場，還會按史實般在不同年份推出新型機或是將舊型號的機種停產，加起來的機型達20種之多，為了能方便管理及能更靈活調動班次，在下建議大家最好集中購買同一機種(因為不同型的飛機是不能用來飛同一條線的)，至於哪種機較好呢？波音公司的B747雖然較貴，但載客量大，續航力高，加上名氣夠，所以在下的機隊幾乎都是由它所組成的。





3.開線大吉

跟着終於也輪到去開辦新航線了，遊戲內每個都市都有着其經濟力及觀光力的數值，若開辦一條來往於兩個繁榮都市的航線，當然會較容易得到很高乘搭率，但若想取得較高利潤，就最好故意開辦多一些遠程路線了(因為機票的基本價格會較高)，在開辦航線的同時，你還要決定每星期的班次及機票的價格，班次的上限是取決於你投入了多少航機到這航線內(當然亦不能超越兩地航權的餘額)，而機票的價格則可在比正常價低50%~高50%之間設定，對於一些沒有競爭對手的航線，索價不妨狠一些……



4.第二階段發展

當你的航線開辦到一定程度後，由於所有航線要用總公司所在地航權的話會趕不及洽談，而且飛機的續航力有限，有些都市是怎也飛不到的，這時你便需要建立一些支社來分擔總公司的壓力。在這遊戲的設定中，設定航線時必須最少有一方是總公司或支社的所在地，而且你還可利用支社設置地點來狠狠打擊其他競爭對手。



5.投資、宣傳

為了令自己的公司比別人優勝，在宣傳等各方面的投資當然就不能太過小氣，最大投資雖然所花的錢極多，但卻能給乘客們一個好印象，而當兩家公司同時辦着相同的航線時，這更是影響他們選擇的重要因素……

除了基本投資外，有時候自己亦可進行一些促進營業額的CAMPAIGN，其中AIRLINE是針對特定航線進行的，TOUR則要在設有酒店時舉辦，而NETWORK更要在自己的航線已遍及世界上其中16個都市後才能進行。CAMPAIGN成功可令業績顯著提高，但當然也會有可能失敗的。

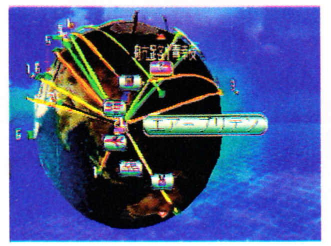
有時候，除了航線外，你也可將手上的資金用來作其他方面的投資，其中開設酒店更可助你舉行TOUR的宣傳CAMPAIGN，而購買股票則可在資金充裕時將那些公司整間買下來。





6.惡性競爭萬歲！

儘管你的經營手法很高明，令公司賺了很多錢，但若是給其他對手有着穩定的發展時，始終也會有帶來威脅的可能，為免出現這種情況，其中一種做法便是先發制人，先以「情報」觀察其他公司最賺錢的是哪幾條航線，然後便運用建設支社的方法，故意開設一條相同的航線，再於機票定價上「玩嘢」，實行「玩冧價」，令對手的乘客量大減，奪去他們收入的主要來源，最理想的情況是令到對手自行結束這航線，這時你便可將航線的票價回復到「正常」水平，繼續搶錢。







水滸演武 風雲再起

一次個曬冷無隱藏人物可言



記當年《水滸演武》街機俾人車到飛起，一陣又話公仔樣衰，一陣又話電腦好屈，點知在推出SATURN版後竟大叫賣座，之後連PLAY STATION都出埋。好喇，既然受歡迎得又怎會不出推出續篇，到口嘅肉點會放過吖，就在PLAY STATION版推出無耐，SATURN便卒之《風雲再起》。

兩種模式•豐富的OPTION

正如一般格鬥遊戲般，遊戲中除有正式攻略的故事模式（GAME START）外，亦有作二人對戰用的2P BATTLE。而在OPTION中玩者更可更改各種一般設定如遊戲時間、難易度及速度外，亦可決定是否看勝出的畫面甚至爆機畫面。此外在OPTION中玩者亦可按R鈕進入「VS OPTION」，而在此「VS OPTION」如玩者將「TRAINING」啟動的話，在「2P BATTLE」中兩者均會不扣能源，並且可在遊戲中隨時使出超必殺技。另，玩者在「HANDICAP」亦可調教兩者的破壞力及能否在遊戲中使用特殊防守。



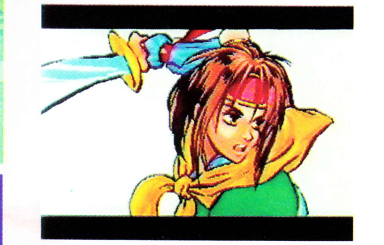






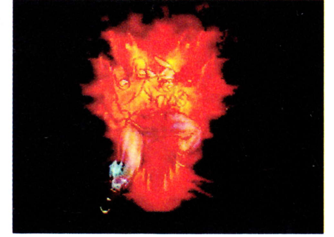
充滿氣勢的OPENING

一來是續篇，二來又自稱《風雲再起》，咁勁嘅名當然起碼要有一個有氣勢的OPENING啦。至於《風雲再起》的OPENING除是全新製作外，其分鏡亦頗有心思，看起來也頗有氣勢。



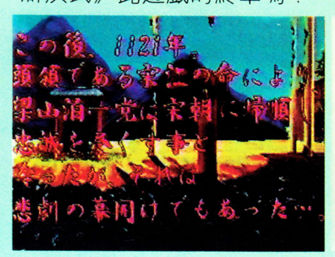






耐人尋味的ENDING

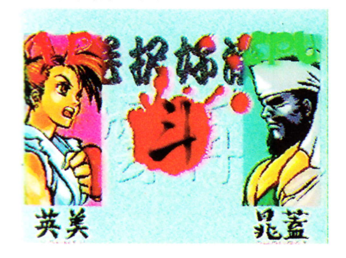
在爆機後，ENDING除有使用人物的最後對白外，亦會以《水滸傳》的原著結局作完結，即在1121年於首領宋江的命令下，水滸英雄向宋朝歸降，而此事亦成為以後所發生的悲劇的序幕。以此看來，難度《風雲再起》將會是《水滸演武》此遊戲的終章嗎？





快速爆機法？

在標題畫面中，玩者是可看到「LOAD GAME」此項的，而此項的最簡單功能當然是記下玩者的遊戲進度並在下次開GAME時繼續遊戲吧。至於在爆機後，離奇地玩者是仍可作SAVE的，而結果便是以後每當玩者進入此項時便會直接與最終首領晁蓋對戰，換句話來說即是每次玩者只需直接打倒晁蓋一人便可爆機及欣賞爆機畫面。





NORMAL、BEGINNER難易度？



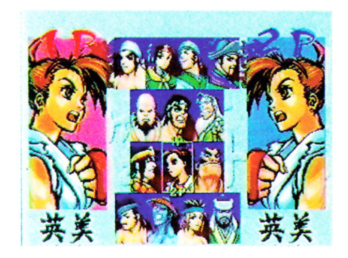
在遊戲中於選定人物後，玩者便可看到人物下有「NORMAL」及「BEGINNER」兩項供玩者選擇，此時玩者千萬不要以為是選擇遊戲的難易度，其實「BEGINNER」即令遊戲中部份特殊指令簡化，如玩者只要將搖桿轉一圈便可使出特殊防守，在體力低下時只要按R或L便可使出超必殺技。最後，「NORMAL」當然是無事發生，一切依舊。

上集隱藏今期曬冷

相信有玩過上集的讀者應還記得上集的隱藏人物溝口及最終首領晁蓋吧，而在《風雲再起》中，除溝口及晁蓋兩人「降格」淪為一般可正常選用的人物外，更加入了新人物(以水滸演武此遊戲而言)英美，故今次已差不多將所有水滸演武人物出盡，而理論上應該亦沒有甚麼隱藏人物可言。不過，聽講仍一個叫呼燃灼的人重未浦頭，唔通？或者……









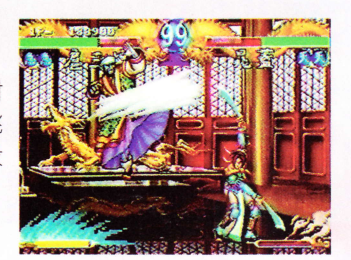
操作上的保存與改良

特殊防守



與上作一樣於防守中、受損中及起身時，只要玩者同時輸入指令↑↓↑↖←便能使出特殊防守，此時人物便會被一發光的護罩包着，同時在護罩存在時人物除投技外是完全無敵的。

踏跳



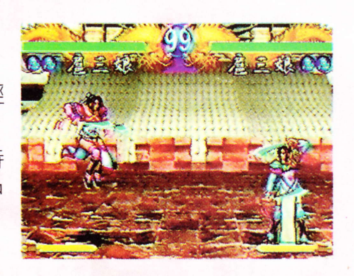
仍與上作一樣，遊戲中當對方射出空中道具時，玩者是可跳上道具的頂部及以此踏跳作二段跳的。

空中追擊



空中連擊可說是《水滸演武》的傳統，遊戲中各人物均有不同的攻擊能將對手打至飛起，而玩者便可在此滯空時間作出空中追擊。至於在《風雲再起》中，在系統上便更加強調了此空中追擊，遊戲中滯空時間比上作更長，玩者可作多段攻擊。

小跳



遊戲中在同時按「輕拳＋輕腳」後，人物便會輕輕地跳起，此舉的好處是人物能減少滯空時間，以免被對手有機可乘作空中連擊。

放下武器



不論是前作或是《風雲再起》，各人物均有一超必殺技及部份必殺技要有或沒有武器在手才能使出的。此外在《風雲再起》中各人物在沒有武器在手時均有不同的拳腳連續技，因此在遊戲中當玩者同時按「中拳＋中腳」後，人物便會放下武器，而在與地上的武器重疊時，只要輸入同一指令便可拾回武器。

投出武器



與前作一樣，當玩者輸入「重拳＋重腳」後人物便會將手中的武器投出，而且中者會立刻暈倒，故在能源低下時不妨以此作捨身一擊以換來逆轉的機會。



高達居然變了這個樣子？！

新機動戰記 GUNDAM WING



高達是由小孩子控制的？！

遊戲簡介

高達這個名字，已經在日本的動畫界上出現了差不多16個年頭，可說是一個非常長壽的動畫系列。然而現在於TV上播映的高達動畫，其對像之年齡已比從前的低，故其故事中已很少出現那複習的架空歷史及人事關係，取而代之的是一些鮮明的戰鬥場面。故如果閣下是一名資深的高達迷的話，也許本篇介紹之照片只會叫閣下慘不忍睹，故還是快快揭去《GUNDAM VERSION 2.0》那份稿，看看真正的高達吧。

WELL，還是說回這隻GAME。基本上此GAME是承繼上次BANDAI所推出的《機動武鬥傳》之遊戲系統，並且把它改良不少。例如MS們的動作流暢了，而且背景也比較複習，而最不同的就是追加了超必殺技及武器能源之系統，而筆者就在這裏講解一下吧。於戰鬥時，會有一條橙色BAR於畫面上出現的，這就是武器之能源，而且於旁邊還有一個數值來表示能源之多少。而如果玩者每次使用必殺技的話，便會扣去這條能源BAR之一部份。如果要儲回這條BAR的話，就非要擊中敵人或成功防禦不可。而如果要使用超必殺技，這條BAR之數值就一定要超過200點。而這GAME之按鈕配置也頗為特別，Y及X鍵是普通拳腳攻擊，而A及B鍵是武器攻擊。而如果要使用必殺技的話，按Y、X、A、B其中一鍵已可以了。

然而在戰鬥時所加插了新的系統不單只這些的，好像於此GAME中每架MS也可作二段跳躍，只要在空中再按任何兩個攻擊鍵便可。而當敵人倒地時，是可以作連續DOWN攻擊的，非常實用。另一方面，本GAME之冲前動作是可跟防禦動作一起進行的，只要當沖前時再按左或右鍵及兩個攻擊鍵便可。

三大遊戲模式介紹

STORY MODE

玩者可從9部MS之中選擇其中一部，再利用它跟其他對手作對戰，而如果玩者想爆機的話，便要對付9部MS。不單如此，於最後玩者還要對付最終BOSS—EPYON，它攻擊力其高，會是個很難對付的對手。

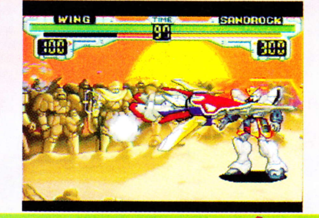
VS MODE

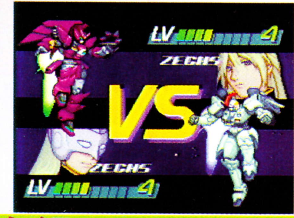
如果玩者不想以STORY MODE進行遊戲，又或者想跟朋友們較量一下的話，便可進入這VS MODE。玩者可從9部MS中選擇自己喜歡的一部，再跟對方戰鬥。然而玩者亦可於這個遊戲模式中跟電腦戰鬥，只要在選人畫面上按SLECT鍵便可。不單如此，在這個遊戲模式中更可以使用最終BOSS EPYON，至於如何使用請參閱「秘技公場」。

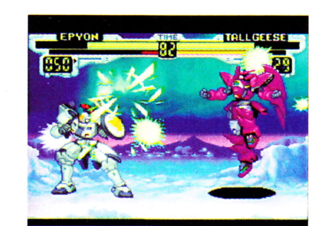
TRIAL MODE

即是練習模式，但其試練性質跟這兩期所介紹的《美少女戰士SILOR MOON SUPER S》不同。於這個練習模式中，玩者先選擇自己喜歡的MS，再跟其他的MS作一ROUND的戰鬥。然而於每次戰鬥後自己之MS的能源只會作小量的補充，那麼能夠對付多少個敵人就要看看玩者的技術了。而當玩者被電腦打敗後電腦就會計算出玩者把多少個敵人打敗。









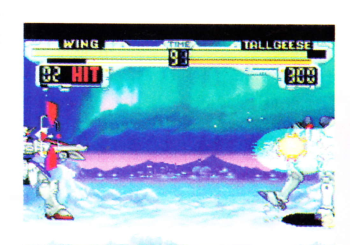
各MS介紹

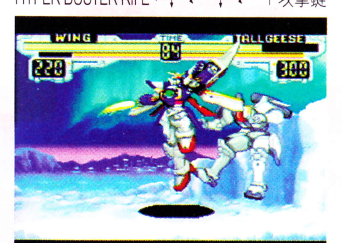
WING GUNDAM

主角希絡所使用的可變形MS，而其招式跟阿隆阿KEN非常相似，因大家都有空中飛行道具及制空技。

出招表：

BUSTER RIFE：↓↘→+攻擊鍵
RISING SAGE：→↓↘+攻擊鍵
SURPRISE CRUSH：↓↙←+攻擊鍵
HYPER BUSTER RIFE：↓↘→↓↘→+攻擊鍵



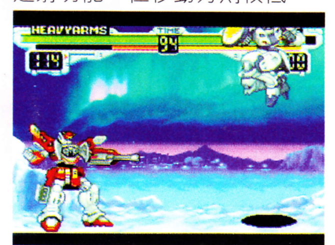


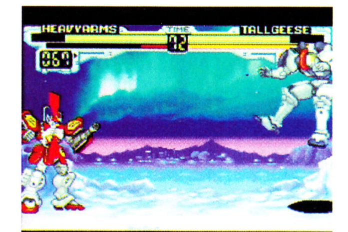
GUNDAM HEVARY ARMS

由特絡華所控制的MS。故名思義它是一架攻擊類形的MS，而且它的必殺技多已配備連射功能，但移動力則較低。

出招表：

HYPER GATLING：↓↘→+攻擊鍵
HOMING MISSILE：→↓↘+攻擊鍵
STRIKE FIRE：↓↙←+攻擊鍵
FULL FIRE：↓↘→↓↘→+攻擊鍵



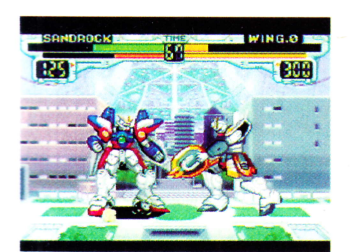


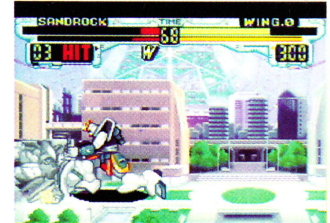
GUNDAM SANDROCK

由加特絡駕使的沙漠用MS，而它的一招必殺技「POWER BUSTER」是沖向敵人再進行投技，非常霸道。

出招表：

HEAT THRUSTER：↓↘→+攻擊鍵
POWER BUSTER：→↓↘+攻擊鍵
RISING TORNADO：↓↙←+攻擊鍵
超HUE THREAD：↓↘→↓↘→+攻擊鍵



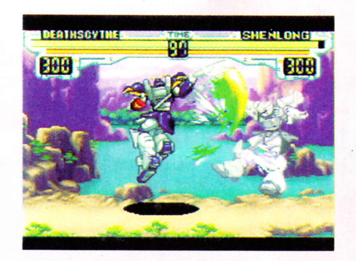


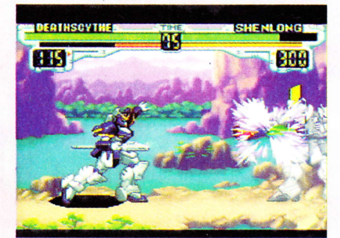
GUNDAM DEATHSCYTHE

由天奧所使用的MS，而這MS於遠距離及短距離戰皆非常適合，尤是它的必殺技「CYCLONE DEATH」更可作多HITS攻擊。

出招表：

BUSTER SHIELD：↓↘→+攻擊鍵
CYCLONE DEATH：→↓↘+攻擊鍵
DEATH HURRICANE：↓↘→↓↘→+攻擊鍵





SHENLONG GUNDAM

胡飛所使用之MS，其設計是帶點中國味的。正因如此，它的武器也很像中國之兵器，而且火力也不弱。

出招表：

DRAGON HANG：↓↘→+攻擊鍵
HUNDRED GRAINER：→↓↘+攻擊鍵
超DRAGON HANG FIRE：↓↘→↓↘→+攻擊鍵





WING GUNDAM ZERO

也是希洛所使用的可變形MS，而其招式跟WING GUNDAM差不多，都是典形的格鬥出法。

出招表：

TWIN BUSTER RIFLE：↓↘→+攻擊鍵
RISING SMASH：→↓↘+攻擊鍵
TWIN BUSTER RIFLE（斜）：↓↙←+攻擊鍵
HYPER TWIN RIFLE：↓↘→↓↘→+攻擊鍵





TALLGEESE

由席古斯所使用的MS，此MS之特點是它擁有着奇高的移動力及攻擊力。而它的必殺技是以投技為主。

出招表：

STUPA GUN：↓↘→+攻擊鍵
BOOST CRUSH：→↓↘+攻擊鍵
LASER HUNTING：↓↙←+攻擊鍵
MS SLASHER：↓↘→↓↘→+攻擊鍵



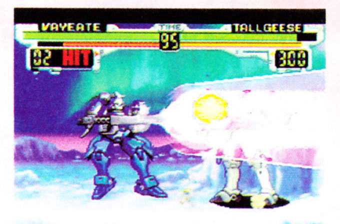


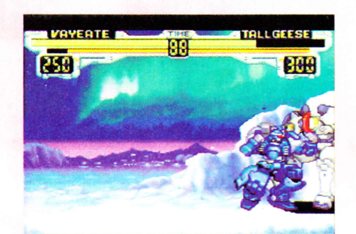
VAYEATE

由麗迪所駕使的MS，然而這MS是一部重形MS，所以其移動力是比較低的，但相對地它也有頗高的攻擊力。

出招表:

BEAM CAMMON：↓↘→+攻擊鍵
SMASH KNEE：→↓↘+攻擊鍵
MEGGER BEAM BLAST：↓↘→↓↘→+攻擊鍵





MERCURIUS

由洛爾所使用的高性能MS，然而這MS於使用普通技已可帶給敵人很多HITS數，而且那超必殺技的攻擊範圍也很廣。

出招表：

PLANET ATTACK：↓↘→+攻擊鍵
SHIELD CRASH：→↓↘+攻擊鍵
PLANET DEFENDER：↓↙←+攻擊鍵
PLANET THUNDER：↓↘→↓↘→+攻擊鍵





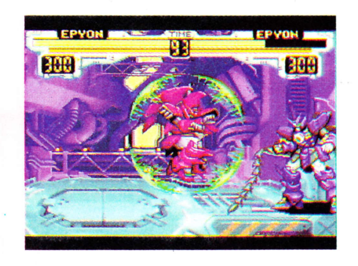
EPYON

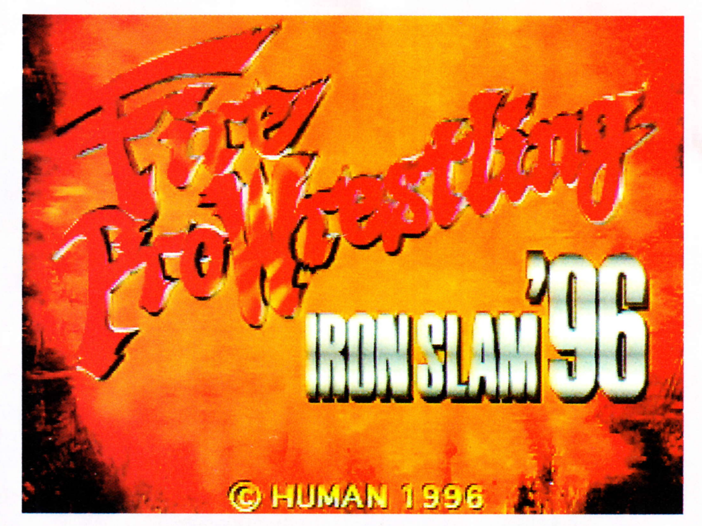
也是由席古斯所使用的MS，然而亦是本GAME中的最終BOSS，正因如此這也是最好用的一部MS，故於STORY MODE中是不能使用的。

出招表：

NIGHT BLINK：↓↘→+攻擊鍵
QUICK JUMP：↓↙←+攻擊鍵
SUPER GREATE：↓↘→↓↘→+攻擊鍵





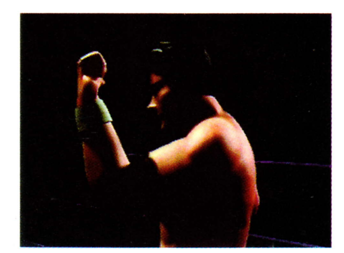


Fire Pro Wrestling IRON SLAM '96
火炎摔角'96
有動感超人嘅摔角遊戲



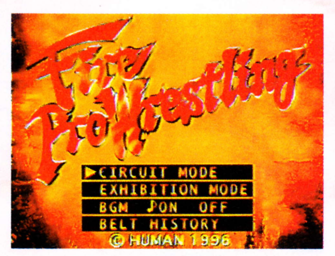
「摔角」此運動在日本可説極受歡迎，當中不少摔角手更是女孩子的偶像，而在香港，自某公仔箱於多月前播出摔角節目後亦已有不少年青人對此遊戲有興趣（可見於報刊有某某學校學生用頸鎖鎖暈同學的報道）。至於自上一次《鬥魂烈傳》後，PS已很久沒有一個稍為似樣的摔角遊戲推出，而早陣子推出的《火炎摔角'96》便可算是其同級之作，當中除畫面更細緻及操作更多變化外，最吸引的當然是遊戲中有一名外形與「動感超人」不相伯仲的選手吧。


輸入名字後便可取得冠軍腰帶


終於打爆機喇！

遊戲模式

在正式進入遊戲前，玩者可在畫面中看到四項選擇，當中有「CIRCUIT MODE」、「EXHIBITION MODE」、「BGM」及「BELT HISTORY」。至於遊戲模式其實只有「CIRCUIT MODE」及「EXHIBITION MODE」，而「BGM」便是決定賽事中有沒有背景音樂，至於「BELT HISTORY」則是翻查記憶卡中的戰鬥記錄。



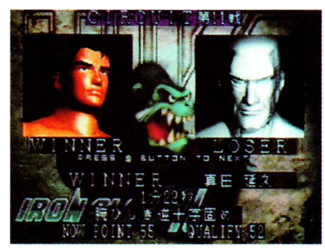
CIRCUIT MODE

遊戲的正式攻略模式，亦可算是1P模式，在選定便用角色後便順序與所有摔角手對戰，而在打敗可選用的其餘九名對手後便是先與隱藏中首領亂取實對戰，於再勝出後玩者便可與真正的最終對手殺手武藏決戰，當然，勝出便可取得冠軍腰帶及爆機。


中首領亂取實

EXHIBITION MODE

基本上是自由對戰模式，在設定畫面中玩者可選擇以CPU或1P作對手，此外亦可設定比賽形式、比賽時間及難易度等。至於在2P時更可插入記憶卡以冠軍腰帶作賭注。

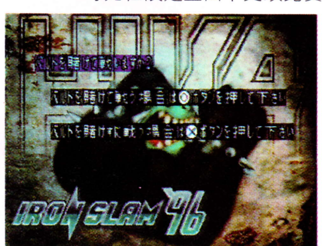

果然是強手，要差不多1分半才能將之料理



可先在設定畫面中更改比賽細則


選定選手後便正式攻略


最終首領殺手武藏


可以冠軍腰帶作賭注


比賽結束後會顯示勝者以那招取勝

操作一覽

在遊戲中，基本上○是強攻擊、×是中攻擊、□是弱攻擊而△則是作快速移動用，而再配合不同的方向指令及復合按鈕組合便會有不同的攻擊。



基本上△＋→是向前快速移動，如緊按→的話便會變成前衝。



前衝中如按×或○便會作前衝攻擊。



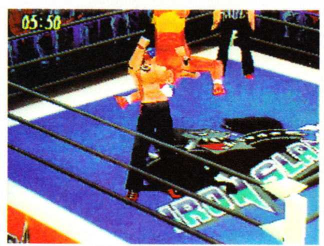
R1是防守，但由於有效時間短，故要在即將擊中的一刹那輸入。



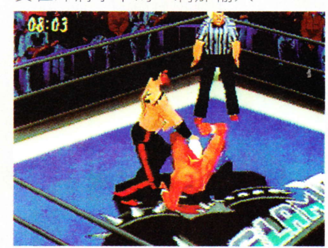
L1是挑釁，使用時要小心被偷襲。



當雙方互再時便要盡快輸入指令攻擊。



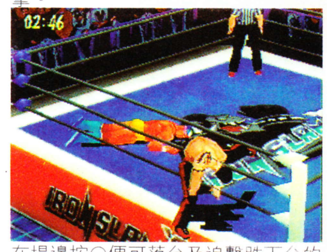
□＋×是特殊攻擊，各人也有不同的攻擊方法。



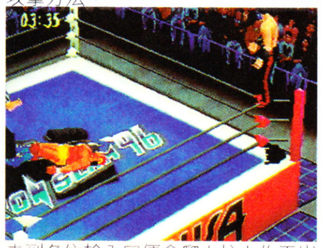
敵人倒下時可輸入×或○攻擊，同時亦可以□將之抽起再打



於背後接觸時便可從後捉着敵人，但對方亦可以×作反擊



在場邊按○便可落台及追擊跌下台的敵人，而回到台上亦是輸入○



走到角位輸入□便會爬上柱上作雪崩攻擊，□及×是攻擊倒下的敵人，○是對站立的敵人。



對手倒下時可以□＋×反轉敵人以作另一種攻擊。

十名正選選手登場



黑龍（KOKURYU）身高：185cm 體重：112kg



AX DUGGAN 身高：198cm 體重：118kg



牙刃明（AKIRA SAEBA）身高：191cm 體重：116kg



尾原丈（JOH KAJIWARA）身高：182cm 體重：102kg



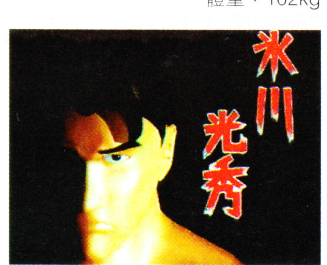
STAR BISSON 身高：196cm 體重：142kg



THE SABER 身高：191cm 體重：172kg



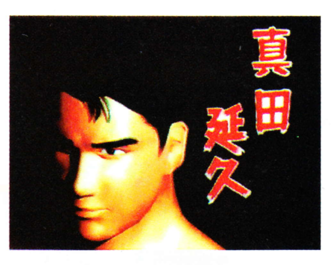
THE DOLPHIN 身高：171cm 體重：89kg



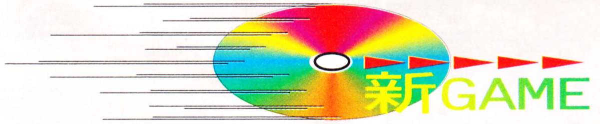
冰川光秀（MITSUHIDE HIKAWA）身高：185cm 體重：111kg



RED KAISER 身高：171cm 體重：96kg



真田延久（NOBUHISA SANADA）身高：183cm 體重：102kg





為何還要自相殘殺呢？

美少女戰士 SAILOR MOON SUPER S

全員參加！！主役爭奪戰



目的就是要做主角！

遊戲簡介

還記得於上一期的「新GAME速報」中介紹了一隻於PLAYSTATION出現的一隻SALIOR MOON格鬥GAME嗎？然而由於此GAME是由仿多邊形所製成的，所以那些「塑膠美少女戰士」實把我們不少編輯嚇到。之不過兩個星期後，ANGEL為超任推出了一隻差不多的遊戲，雖然遊戲系統是差不多，但少了那些「塑膠美少女戰士」，故也容易被人接受。哪麼這隻超任GAME又會是怎麼樣的一隻遊戲呢？

遊戲模式介紹

於本GAME之中共有5個遊戲模式可共選擇的，分別是「STORY」、「1P VS 2P」、「1P VS COM」、「陶汰賽」及「練習」這5個，遊戲模式，而筆者也會為大家一一介紹。

陶汰賽

於PLAYSTATION那隻GAME裏沒有的遊戲模式，而這遊戲模式中最多可有8人參戰。其遊戲系統就像《DRAGON BALL 超武鬥傳》的陶汰賽般，8位玩者先選好自己的角色，再由電腦安排陶汰賽，到最後取勝者便是冠軍。而如果玩者數目不夠8位的話，其餘的角色是由電腦控制的。

STORY MODE

於STORY MODE中，玩者是需要在元祖的那5位美少女戰士及袖珍兔中選擇一位，跟着再跟其餘的美少女戰士對戰，如果能全取勝的話便可登上主角之位。然而跟PLAYSTATION那隻GAME一樣，於戰鬥前亦是可以由玩者自行設定角色的各種能力，以配合玩者的習慣及作戰方式。

1P VS 2P MODE

即是雙打遊戲模式，玩者可從遊戲中的10位美少女戰士中選擇一位，再跟對手戰鬥。然而跟STORY MODE一樣，於戰鬥前是可把角色的能力自由設定的。

練習模式

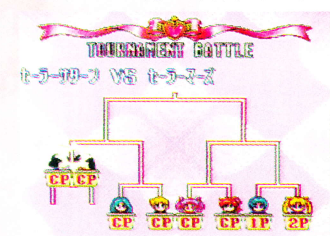
故名思義，這是一個給玩者練習的遊戲模式，正因如此，於這個遊戲模式中是不會有體力限制的。而且在遊戲中玩者只要一按START鍵，那麼角色的出招表就會顯示出來，但唯獨是每人之超必殺技是沒有的，所以筆者會於「人物介紹」中補充一下。

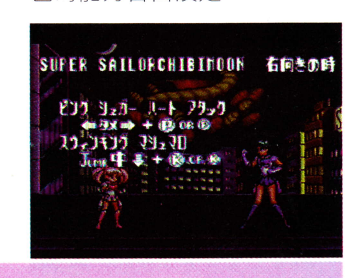
1P VS COM MODE

跟1P VS 2P MODE差不多，只是對手換轉是電腦罷了，而玩者亦可以在這裏把角色的能力自由設定。









人物介紹

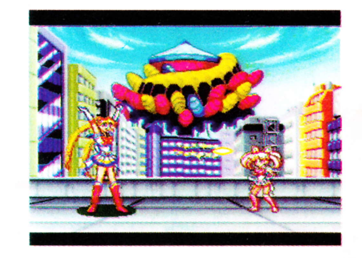
SUPER SAILOR MOON

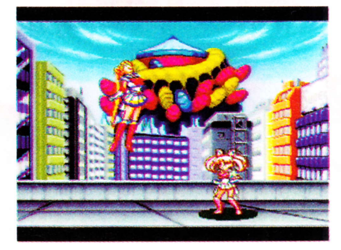
一名超級冒失鬼，但由於前生是月星女王，所以今生就做了美少女戰士的隊長。

招式方面，她擁有兩招飛行道具招式，這就是「月冕飛擊」及「月星沉思華麗聖光」這兩招，所以制空力是頗不錯的。而超必殺的出法是↓↘→↘↓↙←＋強K。

SUPER SAILOR CHIBI MOON

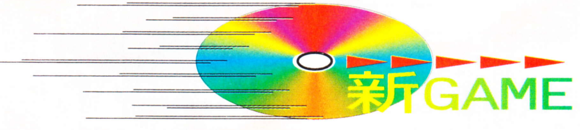
月野兔於未來跟地場衛所生的女兒，曾經被輸入惡魔之力而變了BLACK LADY，但現在已得到新的力量，成為SUPER SAILOR CHIBI MOON。然而她的必殺技是比較少的，只有一招飛行道具及一招移動技，但可二段跳躍。而超必殺的出法是←↙↓↘→↓＋P。





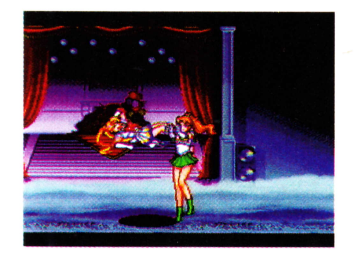
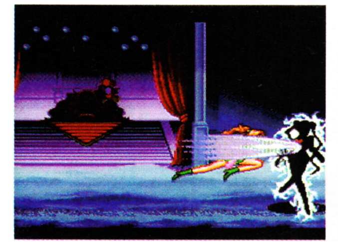






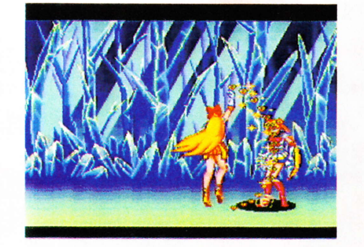
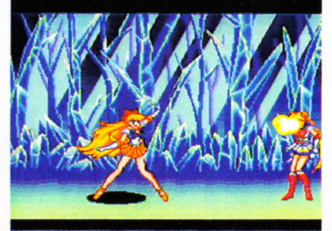
SAILOR JUPITER

怪力少女一名，但又是一個很喜歡烹飪的女孩子，性格是屬於外剛內柔那一類。說回她的招式風格吧，由於她是屬於力量形的人物，所以攻擊力頗強。而且招式種類也很多，包括有空中飛行道具、地上飛行具及必殺投技等。而超必殺的出法是↓↙←↙↓↘→＋強P。

SAILOR VENUS

前作《SAILOR V》的主角，於未找到月野兔之前是當SAILOR MOON的替身。至於攻擊風格方面，由於她有一條長長的心形邊，所以可不用必殺技就可作遠距離攻擊。而她的空中飛行道具技「維納斯維美愛神刺」也是一招常用的招式。而超必殺的出法是←↙↓↘→↘↓＋強P。

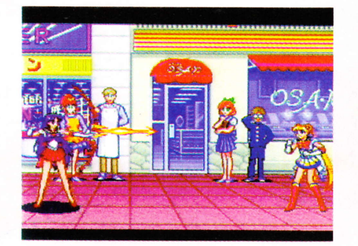
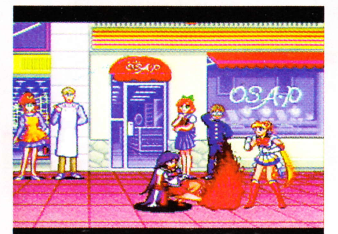
SAILOR MERCURY

智商300的天才美少女，故於校內之成績是數一數二的。至於她的招式方面，有一招是非常常用的，就是飛行道具招式「水星激流狂想曲」，當使出這招時亞美會射出一枝水箭，這當然會比她的另一招飛行道具招式「皂泡分飛」實用。而超必殺的出法是→↘↓↙←→＋強K。



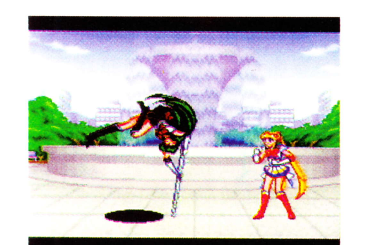
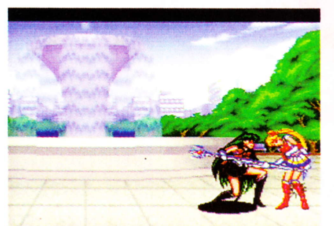

SAILOR MARS

火川神社的巫女，性格有點沖動及火爆，而且會因小時而常跟月野兔吵架。至於招式方面，飛行道具招式已經有兩招了，其中一招叫「火星烈焰狙魔箭」就頗好用，因為它輸入方法非常簡便，只要按前後再按拳擊就是了。而超必殺的出法是→↘↓↙←↙↓＋強K。

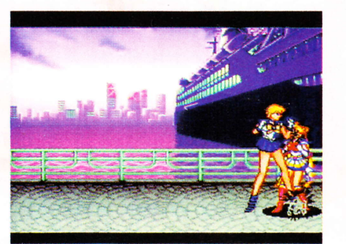
SILOR PLUTO

拿着時時空之門的鎖匙的美少女戰士，曾幫助月野兔等人穿過時空去到未來均水晶東京，而於最新一輯故事以冥王雪奈的身份出現。至於她的招式方面，大部份都是用龍卷風去攻擊敵人，而且其角度也有着頗多的變化。而超必殺的出法是→↘↓↙←→＋強P。

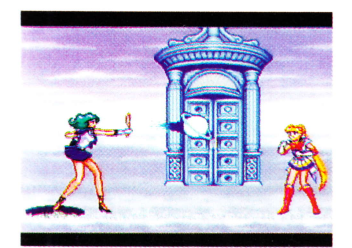
SAILOR URANUS

比木野真琴更「男仔頭」的一位美少女戰士，這是因為她時常作非常男性之打扮的關係，而且跟美智流的關係也頗密切。至於招式風格方面，跟木野真琴一樣也是一個投技高手來的，而且她的超必殺是一招亂舞技來的，所以殺傷力非常高。而超必殺的出法是→↘↓↙←↙↓↘→＋強K。

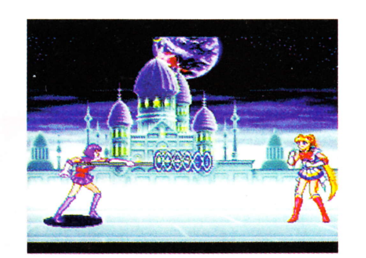
SAILOR NEPTUNE

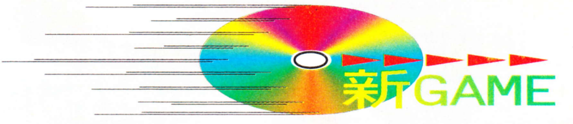
時常跟天王遙一起的女孩子，跟水野亞美一樣是一個品學兼優的女學生，而且還會拉一手很好的小提琴。至於她的招式風格方面，其實是跟阿隆阿KEN一樣，都是用一些非常典形的出招方法，例如一波一升等等，所以玩慣格鬥GAME的玩者用她是很快上手的。而超必殺的出法是→↓↘→↓↘→＋強P。




SAILOR SATURN

到目前為止最新的一位美少女戰士，亦是瘋狂科學家土萌博士的女兒。至於必殺技方面她就比較特別，因為她是有齊三種不同角度的飛行道具招式的，正因如此，她也擁有着奇高的制空力量。而她的超必殺亦是一招亂舞技來的，使出方法是←↙↓↘→←＋強P。

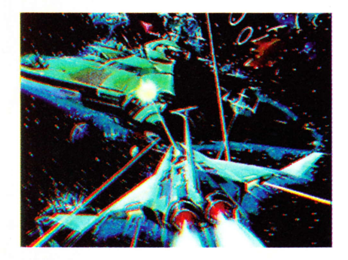



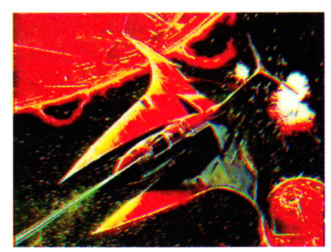






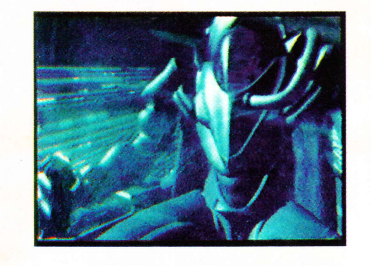
相信不少資深機迷對《GRADIUS》此名字絕不陌生吧，想當年此遊戲可說培育了不了射擊遊戲高手，而到現在不少人說起此遊戲也異常雀躍，無他，以當時的水準來說《GRADIUS》的畫面效果及近乎變態的難度均是不少玩家的「童年陰影」，即使到現在也未必有信心順利爆機，想起也不禁大感頭痛。至於早陣子幕後黑手KONAMI便於SATURN推出了《GRADIUS DELUXE PACK》，在此遊戲中收錄了《GRADIUS》及《GRADIUS II》，各位唔怕死嘅玩家大可再戰江湖囉。

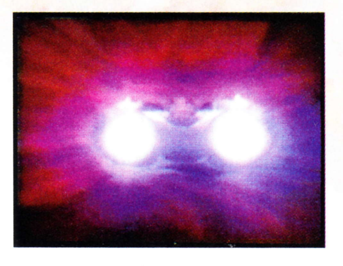


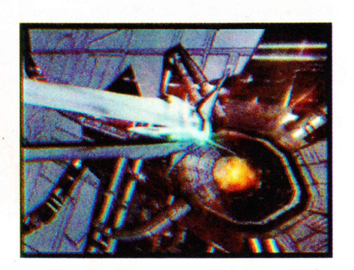


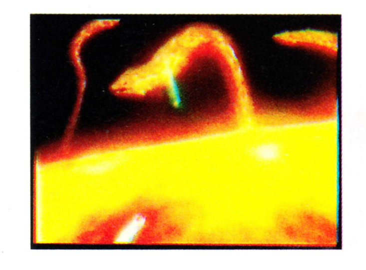
新嘅開機畫面

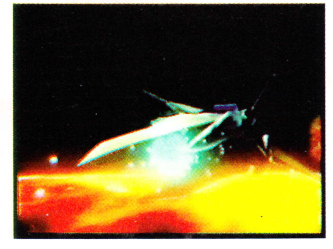
雖然遊戲是舊作，但在包裝方面卻一點也不馬虎，在起動遊戲時玩者便可看到一個全新製作的開機畫面，當然，遊戲畫面亦不會如此次世代吧，否則又怎算是「懷舊之作」呢。











GRADIUS及GRADIUS II的背景

GRADIUS

《GRADIUS》可說是橫向射擊遊戲的始祖，當年自《TWIN BEE》的成功後，KONAMI便着手於首隻橫向射擊戲，而此作便是《GRADIUS》。在1985年5月29日推出後，《GRADIUS》可說得到了空前的成功，強制橫向射擊遊戲在當年來說簡直是破天荒的念頭，加上其富於挑戰性的難度及獨特的LEVEL UP系統，的確令不少愛好者為之着迷。至於在遊戲方面，《GRADIUS》全流程共7有版，而每一版均有不論外型及攻擊方法也不同的首領出現，玩者必須能將此首領攻破才能過版，同時由於每名首領的不同，故玩者亦要用上不同的方法才能順利通過。

GRADIUS II

在《GRADIUS》獲得空前的成功後，KONAMI便於1988年3月24日推出續篇《GRADIUS II》，當然，在此段時間中KONAMI亦不是毫無作品推出的，當中由《GRADIUS》變調而出的《沙羅曼蛇》及《LIVE FORCE》亦分別於1986年7月4日及1987年6月26日推出，同樣地二作亦大受歡迎，成為橫向射擊遊戲的經典之一，故有不少機迷不時也會將《沙羅曼蛇》當成《GRADIUS》的續篇。至於在《GRADIUS II》方面，遊戲系統便明顯改進了少，當中除火器的升級系統仍然保留外，在種類的配搭上更有四種供玩者選擇，而流程亦比《GRADIUS》多出一版，即共8版，故在推出後《GRADIUS II》亦再次掀起另一個熱潮，同時成為橫向射擊遊戲的另一經典之作。

GRADIUS

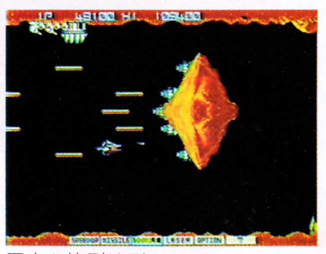
在《GRADIUS》這元祖遊戲中，玩者首先要留意的當然便是那LEVEL UP系統，在畫面下方的便是用以選擇何種武器升級的計器，遊戲中每當玩者吃到單元時計器便會根據數目逐一順序亮燈，當玩者再按鈕時亮燈的武器便會選用或升級。至於在選擇方面，「SPEED UP」是加速，遊戲中玩者最多可作五段的加速，令自機的移動速度大增。而「MISSILE」便是飛彈，遊戲中飛彈是向右斜下逐枚發射的，而於有地形的版面中，在射到地面時飛彈便會貼着地面繼續向前推進，直至射到敵機或離開版面為止。「DOUBLE」，是正常火器的一種，攻擊方法是同時向正面及右斜上以機槍射擊。「LASER」，鐳射，與「DOUBLE」一樣屬正常火器，玩者必須任擇其一，至於鐳射的特點是上下的擊中判定較大及有貫通力，但要注意的是不能貫通地形。「OPTION」，可說是自機的分身，使用後會一直跟着自機及同步攻擊，遊戲中最多可同時擁有四個。「?」，其實即前方防護罩，選用後在自機的前端便會出現一保護機首的防護罩，效果上雖是令自機無敵，但玩者必須注意防護罩只對前方有效及在受彈十六發後便會消失。

另於流程上，STAGE 1是火山、STAGE 2是石柱群、STAGE 3是摩埃石像、STAGE 4逆火山、STAGE 5觸手細胞、STAGE 6生物、及STAGE 7要塞。


開 GAME 畫面仍是當年那張


六項 LEVEL UP 仍健在


當年的AUTO鐳射密度可說是有限公司


要小心撞到地形


第一版首領「火山」，要小心彈出來的石頭


打完火山便要對付首領機


要射穿障礙物通過


還記得這些摩埃石像嗎？

GRADIUS II

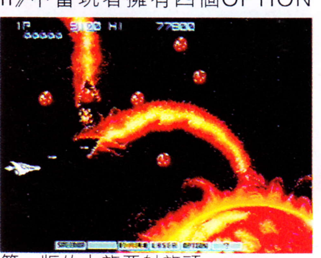
早在1988年2月的AOU SHOW中，初試啼聲的《GRADIUS II》已受到各方面的注意，而在同年的3月24日推出後更得在空前的成功。雖然在操作上新作與《GRADIUS》大同小異，但在系統方面《GRADIUS II》的改良可說是挖空心思。在武器系統上雖《GRADIUS II》仍是分為「SPEED UP」、「MISSILE」、「DOUBLE」、「LASER」、「OPTION」及「?」，但在火器的攻擊形式及LEVEL UP效果上便可讓玩者作四項選擇，當中不同的便有：1）一般的藍色LASER、MISSILE及DOUBLE，2）橙色LASER、爆風炸彈及前後方機槍，3）綠色圈狀LASER、光子魚雷及DOUBLE，4）橙色圈狀LASER、2 WAY MISSILE及前後方機槍。另於「?」方面，與上作不同的是可選「前方防護罩」及「全機防護罩」，「前方防護罩」與前作一樣能在自機前端出現一保護機首的防護罩，但只對前方有效及在受彈十六發後便會消失，至於「全機防護罩」則顧名思義是作全機保護，但缺點便是只可受彈三發。此外，在《GRADIUS II》中當玩者擁有四個OPTION時，遊戲中每隔2分15秒便會有一台專吸OPTION的機械出現來去玩者的OPTION，當然，玩者亦可作出迴避。

至於在流程方面，STAGE 1是人工太陽、STAGE 2是異形、STAGE 3是結晶、STAGE 4是火山、STAGE 5是摩埃石群、STAGE 6是基地、STAGE 7是首領群及STAGE 8是要塞。

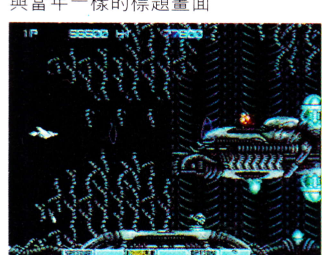

與當年一樣的標題畫面

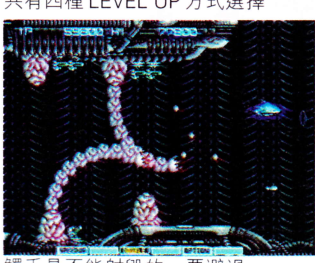


共有四種 LEVEL UP 方式選擇


第一版的火龍要射龍頭


火鳳凰只有射頭有效

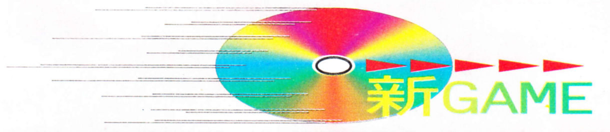

與上作一樣要開路


觸手是不能射毀的，要避過


射毀基地異形便無法出現



多嘢攪的簽名





ALIEN TRILOGY



在SFX電影《ALIEN》之中，異形的恐怖造形實在不少人感到非常的不安，不過亦因為這個原因，使部電賣個滿堂紅，而這次推出的遊戲《ALIEN TRILOGY》便是以電影《ALIEN》、《ALIENS》、《ALIEN 3》為藍本而製作的3D射擊遊戲。

在《ALIEN TRILOGY》這遊戲之中，大家便要和電影中的女主角一樣要盡力對付所有的異形生物和完成指定的任務，不過，在不少的任務之中，玩者不只是要將所有的異形殺死，而是要在一些非隱秘的地方找尋特別物品。

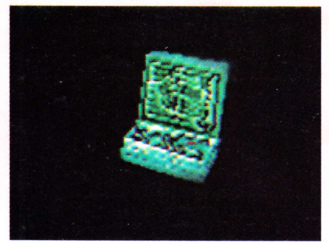
已說過這是一個3D射擊遊戲，而這《ALIEN TRILOGY》就如其他的同類形遊戲一樣，每種鎗械是有其彈數限制的，所以玩者在殺敵的同時一定要「節約用彈」，否則在「彈盡」之時，便是玩者被異形吞噬的先兆。



遊戲中重要的ITEM

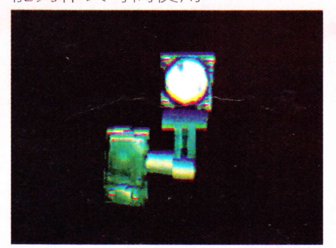
AUTO MAPPER

這是完所有MISSION的必要工具，因為這是一個地圖顯示器，有了這AUTO MAPPER，玩者便可以很清楚地知道自己身處何地和MISSION所須去的地點的所在。



SHOULDER LAMP

單看名字已知這是一種照明的工具，不過，這種照明工具是有着一種非常致命的弱點，便是SHOULDER LAMP是要用燃料來開動的，所以不能夠作長時間使用。



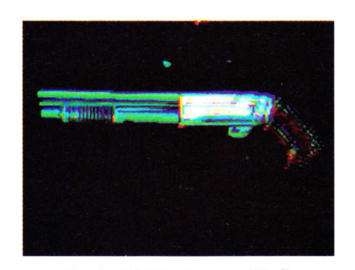
9mm PISTAL

這是玩者在遊戲之中火力最小的武器，這支只可以儲彈150發的手鎗，火力細而且射程比較短，如要對付大異形的話……



SHOTGUN

不要以為這支是「短鎗」，其實這是一支非常有用的「散彈鎗」，雖然只有100發的儲彈量，但是在遊戲中是極重要的武器。



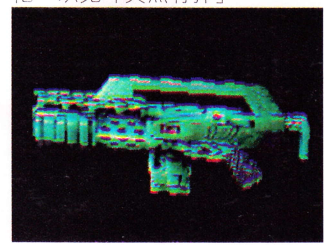
FLAMETHROWER

這支「火炎發射器」是在《ALIEN》中非常出名的武器，它威力大而且可以快速殺死敵人，不過，它的燃料很易用完，小心！



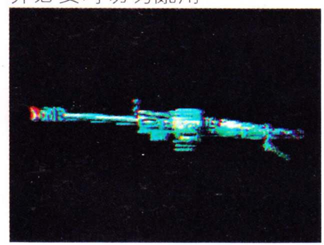
PULSE RIFLE

這支可以說是9mm PISTAL的強化版本，每拉一次板機可以射出4發的子彈，不過，亦因為這個原因，一定要小心彈數的變化，以免「突然冇彈」。



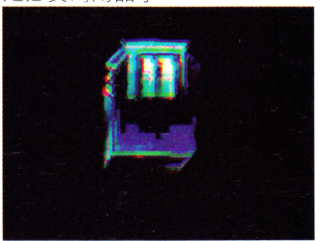
SMART GUN

在眾多武器之中，以這支SMART GUN的火力最大，不過這支SMART GUN亦有其弱點，便是儲彈數比較少，所以非必要時切勿亂用。



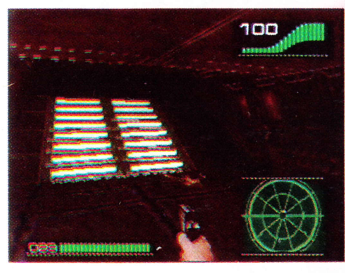
BATTERIES

在所有任務之中，這一種ITEM也是必須的，因為在任務之中是要將不少的門打開，而要做到這點，電池（BATTERIES）便是必要的用品了。



首6個MISSION的簡介

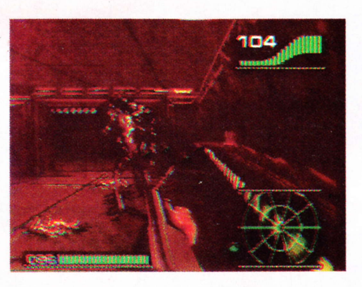
MISSION 1



在第一版之中，玩者的敵人大多是一些「小異形」，不過不要太少看這些「小異形」，因為些「小異形」的移動速度非常高，且當他們上了玩者身的話，便會不斷的吸取玩者的生命能源。在直路的左面房間之中可以找到AUTO MAPPER，而在右方的房間中則可以找到SHOTGUN。記着，在打開正前方障礙後見到的房間中可以取得過關的電池，但是要小心在房內的大量異形。



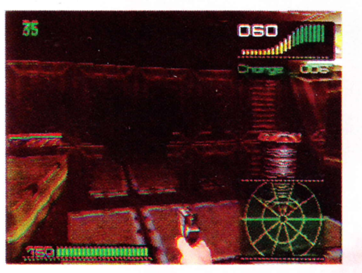
MISSION 2



在這版中，最重要的房便是在上方中央下去的一間，因為在那裏是其他房門的開關，如不先前往便一定不能完成任務。而如果從右方面的路行玩者會發現一個用閘封着的門，用爆彈（CHARGE）將門爆開，在之中玩者會見到秘道，在那裏玩者可以取得火力非常大的火炎發射器（FLAMETHROWER），不過，玩在玩者只非常少的能源，所以切勿亂用，最好還是多用SHOTGUN。



MISSION 3



這版真是大贈送，在這版之中是完全沒有任何異形的，不過玩者一定要在60秒內跑到出口，否則此SECTION便會爆炸，所以玩者一定要以最快的速度前往出口，如果玩者自認是有足夠的裝備的話，便可以一直沿大路直到出口，不過如果在上一版之中沒有取得火炎發射器的話，在這版之中也可以再一次取得的，只要爆掉右方的閘門進入便可以找到，不過要小心不夠時間。



MISSION 4

在這版之中，玩者的任務是要開啟所有的燈，而且要消滅所有的異形，可是在玩者面前會出現一些「人形」的人，這些便是被異形控制了的人類，他們已不再是人類，不用想，殺死他們吧！直入的控制室共有三個通道，中間的是控制室，右面是醫療室，而「中間的中間」有暗道的，而在入口左方的梯級上亦有暗門，可以取得PULSE RIFLE，只要打「右方藍色第一格」便可。

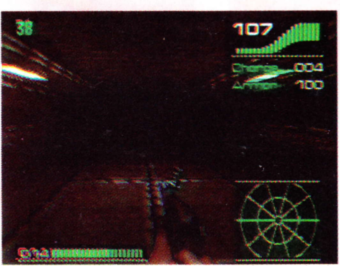


MISSION 5



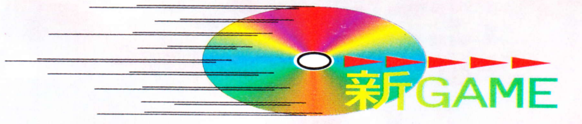
這一版是頗為艱難的一版，玩者除了要消滅異形外，亦要將人員的身份證拿到手，如果要做到這點，便一定要小心一點，首先，玩者一定要記着一點，要用武器打開所有的儲物櫃，還有在AUTOMAPPER中的藍點位置，在這些位置中可能會有人員的身份證，亦可能會有彈藥，更可能會有異形在其中，但是不是所有的櫃也能打開，可以打開的只有比較深色的。

MISSION 6



這版其實是和第三版一樣是給玩者補級彈藥的，因為在接着的第七版之中，玩者是極需要大量的彈藥，不然，在下一版之中玩者一定會慘死在異形手上。所以在60秒的時間之入，玩者一定要取得多一點的彈藥，而最好的是向右行，那裏會有PULSE RIFLE的彈匣，因為PULSE RIFLE的高性能，得到這鎗的彈匣真是一種非常好的支持，而且在第七版初，玩者亦可以在儲物櫃中得到一定的補級。







以後玩Q版車唔駛用秘技啦！

Q版賽車



又一養仔賽車GAME

遊戲簡介

這隻GAME原名叫《チョロQ》，不過就跟日本那隊很地底的樂隊《ジャ亂 Q》沒有甚麼關係的。WELL，還是説回正題吧。於一般賽車GAME中，所出現的跑車都是非常有型的，不過於此GAME中，很帥的跑車就沒有了，取而代之的是一些可愛非常的Q版賽車。然而還有一點跟其他賽車GAME不同的地方，就是於這隻GAME中取第一名之意義不單止在於名次上，最重要的是拿取頭三名可得到的獎金，繼而有錢買零件把自己的愛車強化，甚至買多架新車，自己組成一隊車隊也可以，絕對可以滿足車迷之心態。

三大遊戲模式介紹

創造車隊模式

這就是所謂可以養仔的遊戲模式。首先玩者先在電腦給你的6架車之中選一架，作為閣下的「生材工具」，其中更有大巴可供選擇哩。當選擇好了後，玩者便可利用自己那架愛車參加各賽事，贏取獎金。而於遊戲剛開始時只得三條賽道可供參加，分別是「初級賽道」、「隧道賽道」及「原高賽道」。而那份獎金的份量是會跟據玩者所參加的賽道之難度及所得到的名次而決定的。當取得一定的金錢後，便可前往零件商店處購買適合自己那部車之零件，繼而改裝，令到它更強更快。如果玩者已有一筆可觀的儲備，足以養多個仔的話，大可以用500大元買多架車回來，繼續把它「撫養成人」，如此類推，那麼閣下的車隊就會愈來愈強大，而取世界總冠軍的機會也大大增加。

自由試玩模式

其實養仔可是一個要用很多時間才可完成的活動，如果玩者沒有這麼多時間，又想享受一下那駕駛Q版車的樂趣的話，大可進入這「自由試玩模式」。於這裏共有6種車種及6條賽道可供玩者試玩的，然而那6種車種是會跟「創造車隊模式」中的那6部車不同的，而於下文中筆者會把試玩模式那6種車為大家一一介紹。而於這個遊戲模式中是會跟其他賽車GAME一樣，是不可以把自車進行改裝的。



雙打模式

還記得PS那隻格鬥GAME《DRAGON BALL Z》嗎？於這隻GAME中玩者亦是可以養仔的，而且還可跟朋友的對戰，自看哪一方較強。然而於這遊戲中亦有這功能，玩者可把自己那部愛車的資料SAVE至SAVE CARD處，跟着就可以於「雙打模式」中跟其他玩者的「養子」一較高下。而如果閣下沒有這GAME的車之資料的話，也可以使用電腦供給玩者的車作賽，當然就沒有了那份親切感啦。



六部跑車介紹

由於在「創造車隊模式」中的跑車之功能是會改變的，所以很難作出比較。所以筆者在這裏會介紹於「自由試玩模式」可供玩者選擇的那6部跑車。



RED LOBSTER

速度普通的一輛跑車，然而它的軟盤卻比較硬，故而靈敏度亦較低，如果是初上手的者會用得比較吃力。

GREEN CAT

一看它的外形及名稱也知道它會是一架專跑戶外賽的跑車，而且它的控制度也頗高，初學者不妨一用。







BLUE DOLPHIN

會行會跑的藍色海豚，但不要被它的美麗名字所欺騙，其實它的控制度是頗低的，故很多彎也入不到。

BLACK DRAGON

一架很有型的黑色吉普車，而且擁有着奇高的速度，可是貼地性及控制度也頗低，所以也頗難用。

YELLOW SHARK

6車之中加速度最高的一輛，但亦因為這樣，弄至轉彎時很易滑開去。不過其控制度也頗高，故初學者也可一用。

WHITE EAGLE

6架車之中貼地性最好的一架，可是加速也是最差勁的一環，但正因如此，它就變得比較容易控制。

六大賽道介紹

初級賽道

還記得早陣子世嘉出了一隻《DAYTONA USA》的賽車GAME，那隻GAME內的初級COURSE就是於一個環形賽車場內進行比賽。然而本GAME的初級賽道亦差不多，都是於環形賽道上比賽，不同的是《DAYTONA》的得三個彎，而這隻GAME的則有五個彎。

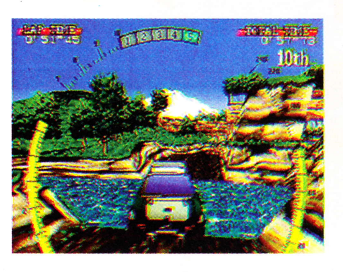
由於只是一個初級賽道的關係，所以賽道是比較簡單的。於賽道上沒有甚麼大彎角的，有的就只有一些30度也不夠的小彎，而且條賽道也頗闊，基本上有幾架車在同一時間在爭位也不是問題，故各玩者不妨在這裏多多練習。




隧道賽道

基本上這個條賽道於兩條遊戲模式內也會出現，然而所經過的地方卻有所不同，因為大家也用了隧道內不同的路線作賽，情況就好像NAMCO的《R.R.R.》般，雖然大家都用同一個賽道，但因不同難度而用不同的路段。

說回這條賽道吧。由於這條賽道是建於一些隧道網內，所以賽道的闊度是頗為窄的，而且某些彎角也轉得頗急，所以要「安全過度」可不是一件容易的事。而在賽道中也有些JUMP UP的地方，要小心在空中的時間不要抄埋牆。

上級賽道

跟初級賽道差不多的一條賽道，大家也是一條於賽車場中的環形賽道，其分別之處只是把彎角的數目增加了，繼而其難度也相對地增加。

雖說是上級賽道，但難度也不是太高，基本上連隧道賽道也比它難行，所以這亦是一個給玩者練習練習的地方。







高原賽道

一個建築於一個小山之頂上的賽道，而這條賽道全是泥地來的，所以行走的順滑程度是不及一般瀝青路的。而它的難度是會比初級賽道高些，因為那些彎角的數目增加了，不單如此，於這裏更加有些「S」形的急彎出現，令到這版的難度增加。雖然如此，這個賽道中的好一些急彎旁是會留有一些空間的，雖然玩者「片」了進去會損失時間，但總好過抄埋牆。

其實筆者最欣賞的，就是這版的湖光山色，說服力也很足夠，令玩者不知不覺間跑了去郊野公園。




森林與泉水之賽道

筆者最為喜歡的一條賽道，因為這條賽道實在係好過癮。故名思義，這一條賽道是以樹林及河水所組成的。而玩者駛進這COURSE裏就好像入了水上樂園般，可以將自己架愛車於水上飛馳，又可以飛過大峽谷，好過癮喫。

不過剛才筆者玩這個COURSE的時侯，無意之中發覺了一條秘道，現在就告訢給各玩者知吔。於賽道的開端是有一段河流的，而且玩者還需要於它上面飛馳，而於此河流之盡頭，玩者還需飛過對面進入洞。然而這裏其實有兩個山洞可共進入，而另一個就在原本那個的右面。




UP TOWN賽道

六條賽道之中最為難行，而又最複雜的一條賽道。其實這條賽道是建於一個有水霸、化工廠及礦場的山頭上面，之可能這裏經過多次被人工化，以至地形非常古怪，九曲十三彎，簡直是對玩者駕駛技術的一大考驗。

這裏不單止九曲十三彎，而且秘道也特別多。筆者已知的也有三個地方。第一個是於COURSE開始不久，直行是會駛進礦場之路軌上的，而且還要作「三級跳」。至於其餘兩個其實嚴格點來說可不能稱做秘道，因為只是像《RAVE RACER》般抄落山，跟着又要再行過剛才已行過的賽道。



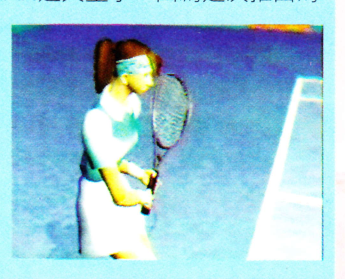
HYPER FINAL MATCH TENNIS



遊戲簡介

HUMAN公司一直以來也是以推出運動遊戲而聞名的，這次在PLAY STATION推出的《HYPER FINAL MATCH TENNIS》亦是HUMAN在PLAY STATION的第二隻網球遊戲，不過上一次出來的成績卻是強差人意，所以這次對HUMAN的新遊戲確是有着很大的期望。

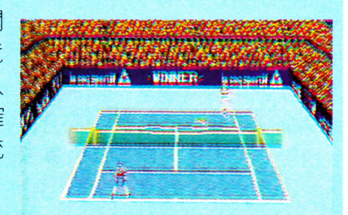
不過，這次可能是令HUMAN迷失望了，因為這次推出的網球遊戲《HYPER FINAL MATCH TENNIS》真是和上次的差不多，而且更有倒退的現像出現，這點真是令人感到非常的可惜，不過終歸這也是PLAY STATION之中少有的網球遊戲之一，斷不能置之不顧的，對嗎？



遊戲特色

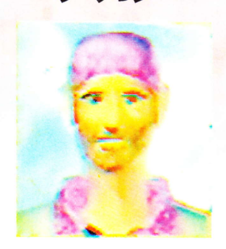
站在一個玩網球遊戲的人的立場，這隻《HYPER FINAL MATCH TENNIS》真是一點兒的新意也沒有，首先是和以前一模一樣的，只有EXIBITION和WORLD TOUR兩種模式，除此之外便沒有了。

而且在這隻《HYPER FINAL MATCH TENNIS》之中竟然連最基本的「造人」也沒有了，反而在上次那隻網球遊戲之中也有這種基本的功能，試問在「次世代」的遊戲之中，竟有如此倒退的做法，真是教人傷心。不過，人物的動作的確比以前的精細，而且亦更加流暢，使真實急大大提高。



12位可以選擇的比賽人物

アカジ



テンプラス



デッカー



ニセイワビッチ



イヤン



オカマツ



フラグ



セルス



サンチョス



ビナース

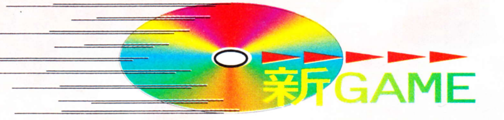


カバティーニ



デタ



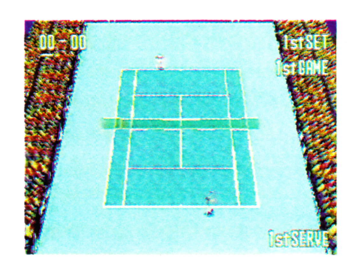


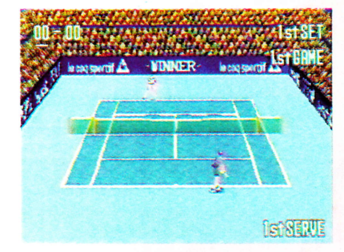
非常多的9個視點

在次世代的遊戲之中，不同的視點是其中的特色之一，而這次推出的《HYPER FINAL MATCH TENNIS》便是一個很好的例子，因為在這隻遊戲之中是有9個視點，一隻網球遊戲竟然有9個視點之多真是嚇人聽聞，而且有點兒的「畫蛇添足」。

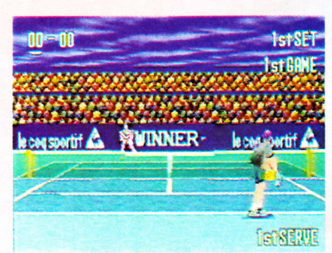
在9個視點之中，可以玩的其實不過於5個，因為有些視點根本是不可以看到球的來勢，而且在那些視點之中，玩者根本無法知道自己身處的地方，所以是無法便行比賽的。在網球遊戲之中，最重要的便是球的去向，試問在不明球的方向、不明自己所在的情況之下，這個遊戲還可以稱為網球遊戲嗎？

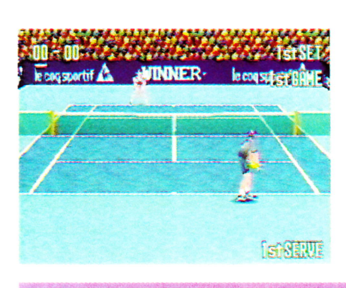


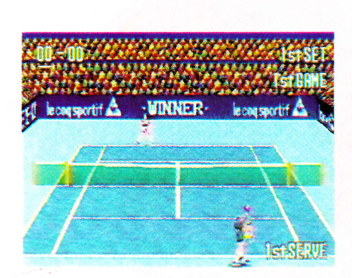


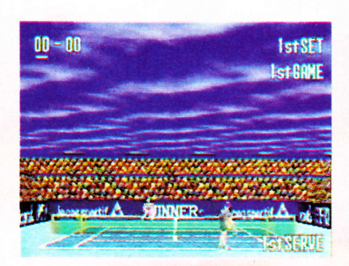


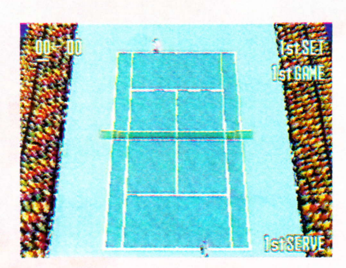








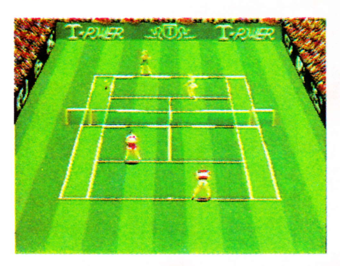


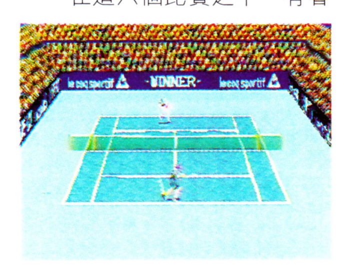


WORLD TOUR

這是一個差不多任何網球遊戲也有的模式，如果大家留意現時的運動情報的話，便一定會知道在現今世界之中，最有名氣的四個大滿貫比賽，其中包括：澳洲網球公開賽、法國網球公開賽、溫布頓網球公開賽、美國網球公開賽，在《HYPER FINAL MATCH TENNIS》之中，除了這四個公開比賽之外，更加入了一個「HUMAN CUP」和「MIXED DOUBLE」（混合雙打），所以在WORLD TOUR MODE之中是有六個比賽的。

在這六個比賽之中，有着不同的對手，當然，這些對手全是在以上介紹過的12位人物，不過，在場地方面，是依足現時的地點而設定，所以會給玩者很高的真實感，而賽例方面亦是依足現實的，所以如果第一場便輸波的話便會立刻被「踢出局」。



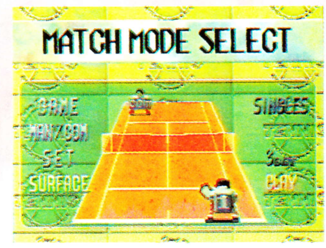




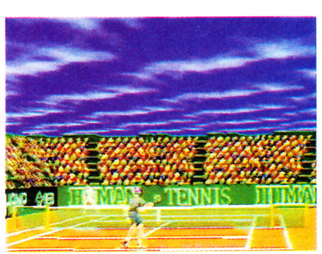
EXHIBITION

在EXHIBITION之中，玩者可以調校的有四種東西，分別是「GAME」——可以調校單打（SINGLE）和雙打（DOUBLE）；「MAN/COM」——可以將球手隨意的變成人手控制（MAN）或電腦控制（COM），玩可以選擇雙方面也是電腦的，亦即是可以作觀戰MODE；「SET」——玩者可以選擇打1局、3局或5局；「SURFACE」——這便是場地的選擇，和以前的一般同類遊戲一樣，只有硬地（HARD）、草地（LAWN）、泥地（CLAY），其中以硬地的反彈力最好，其次是草地，最差的便是泥地。

不過，在雙打MODE之中，玩者其實是不用打的，因為COM人物是可以以一敵二的，所以玩者大可以站在一旁，不要擔心這是會輸的，這些COM人物雖不是完全無敵，但是是有戰勝的可能的。











收錄了整套OVA的遊戲

銀河公主傳說FX 哀傷的茜妮



鳴謝：HUDSON SOFT

裝甲美少女的集大成

以一系列裝甲美少女而大受歡迎的明貴美加自從為PC ENGINE製作了第一部《銀河公主傳説》之後，優奈和十多位美少女便深深吸引了一批動畫迷。去年，PC ENGINE推出了《優奈》的第二作，並推出了故事承接《優奈2》的OVA《哀傷的茜妮》，到了今年，HUDSON終於也把《哀傷的茜妮》製作成互動式電影歷險遊戲，在擁有強大動畫重播功能的PC-FX上推出。







優奈遭陷害　美少女全體出擊!!

在地球大受歡迎的銀河公主優奈和大食美少女尤莉本來在地球上過着天真爛漫、無俱無束的生活，不過，銀河聯合安全保障理事局的長官科菈D卻向銀河聯合議會提出優奈其實是個以「光之救世主」為名，暗地裏從事統治銀河陰謀的兇徒。無能的銀河聯合議會於是派遣了銀河刑警茜妮以一條院美沙樹的身份偷偷監視優奈的行動。

在科技設計陷害下，茜妮以為優奈真的是叛逆者而把她捉去，更控以第一級聯盟叛逆罪，要把優奈放逐到黑洞去。優奈的好友麗雅、尤莉和前暗黑13人眾、惠莉嘉7人組為救優奈，都趕赴刑場去……













人物介紹



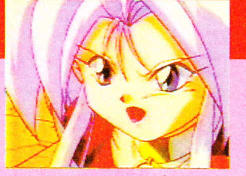
優奈

超級天真無邪的美少女偶像，被光之女王選為光之戰士，是個跟甚麼人也可以成為朋友的人。



尤莉

守衛月球遺跡燈塔的守衛單元，由於醒覺時第一個遇上的是優奈，所以便一直跟隨着優奈。是個大食，但力大無窮而單純的人。



保莉里娜／麗雅

以前是黑暗女主旗下的猛將，後來跟優奈結成好友。在電視節目飾演蒙面公主保莉里娜而大受歡迎。



一條院美沙／茜妮

銀河刑警，為了監視優奈而以美沙樹的身份入讀優奈的學校。跟優奈接觸之後，她開始懷疑自己的任務是否正確。



科菈D

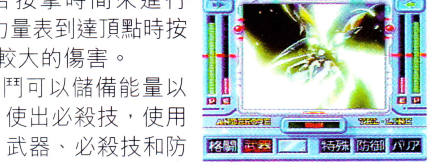
銀河聯合安全保障理事局長官，利用職權來陷害優奈，但是她的動機卻未明。

有沒有看過OVA也覺好玩

《銀河公主傳説FX》的特色是在一張CD-ROM上收錄了幾乎全套50多分鐘《優奈》OVA，而且幾乎全是動畫影片，對還未欣賞過OVA的人來説的確甚有睇頭。

除了播映故事外，遊戲中還增設了七個配合故事情節發展的迷你遊戲、一個六層的3D迷宮，而且兩場戰鬥都可以讓玩者參與，對看過OVA的朋友來説也有一玩的價值。

一味格鬥的戰鬥部分



戰鬥是以指令配合按掣時間來進行的，當你在表面中央的力量表到達頂點時按掣，就可以向對手做成較大的傷害。

出招方面，使用格鬥可以儲備能量以使出必殺技，使用武器、必殺技和防護罩都會消耗能量，特殊是甚麼也不做來儲備能量。

不過，筆者玩過後所得的心得，就是除了格鬥外甚麼指令也不用都可以，除非HP相差得太多才使用一次必殺技，等到對手的HP所剩無幾，而優奈的能量又儲滿時，遊戲自動會讓你使用最後的必殺技來「收工」。看時間按掣方面，由於按掣後力量表會多走幾格才停下來，所以當力量表走到一半時就應按掣。

贈品——優奈歷年資料庫



除了影片和迷你遊戲外，遊戲內還收錄了很多關於優奈的商品和設定資料，還有一些由日本優奈迷所畫的畫。雖然資料不算很齊備，但在優奈特集的推出日期遙遙無期的時候，這也算有點收藏價值。



3D迷宮全地圖迷你攻略

地下10樓
1. 升降機

地下9樓
1. 貨倉
(升降機開關)
2. 影片室
(貨倉門鎖掣)
3. 升降機

地下8樓
1. 影片室A
2. 影片室B（取得影片室A門鎖ID卡）
3. 機房（取得影片室B鎖匙）
4. 顏色鎖室（升降機開關；藍色）
5. 遊戲（拾食物）
6. 升降機

地下7樓
1. 花屋
2. 樹屋
3. 影片室A（解開電腦室門鎖）
4. 影片室B（取得影片室A門鎖ID卡）
5. 電腦室（遊戲：神經衰弱；升降機開關）
6. 升降機

地下6樓
1. 開關室
(升降機開關)
2. 電腦室
(遊戲：拼圖遊戲)
3. 影片室
(解除開關室門鎖)
4. 升降機

地下5樓
1. 玩具屋
2. 影片室（解除遊戲室門鎖）
3. 遊戲室（遊戲：雙重疊綿胎；升降機開關）
4. 升降機

地下4樓
1. 影片室

迷你遊戲逐一介紹



QUIZ 銀孃傳（1P）

純粹的問答遊戲，問題包括了三集遊戲以至廣播劇CD的所有內容。遊戲共分四級，問題會愈問愈刁鑽，幸好每級最後的幾題是30有分的。

更衣老虎機（1P）

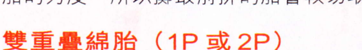
和一般的老虎機一樣，不過目的是要替優奈和尤莉換上合適的衫裙鞋和飾物。能令三個其中一種衣物的圖案連成一線就可以替她們更衣，但要換上正確的衣服才可以過關。由於用金幣的話轉動速度會較慢較易中，而中了之後又可以得到金幣，所以一味使用金幣就可以了。



優奈的校服　尤莉的校服　優奈的便服　尤莉的便服

尤莉掟船（1P）

以擲中有人的船為目標的遊戲，按下掣尤莉就開始儲力，一放手就會把優奈擲出去。擲得愈遠愈浪費氣力（飯糰）。由於很難控制擲遠處的船的力度，所以擲最前排的船會較易取勝。



雙重疊綿胎（1P或2P）

相方鬥快擲出手上的30張牌，方法是看放在桌中央的牌的數目，如果手上的牌的數目與桌上的牌相連的話就可以把手上的牌蓋到桌上的牌上，蓋錯牌、蓋錯位置和蓋得比對方慢都不作算。A牌是用來在一定時間內阻止對手蓋牌，S牌是阻慢對手的擲牌速度，兩張牌都可以隨時擲出。

拾食物（1P）

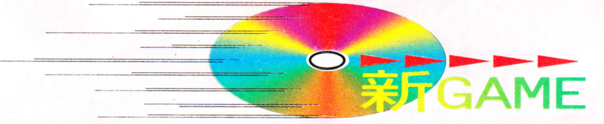
要不踫到隕石而拾取食物，吃了足夠食物之後太空船便會膨脹一級，可抵受多一次隕石的撞擊。

神經衰弱（1P或2P）

和一般的神經衰弱遊戲不同的地方是這遊戲要選上兩張動作相連並且分數相同的牌才作算，當中還有幾張罰停一次的牌。

拼圖遊戲（1P或2P）

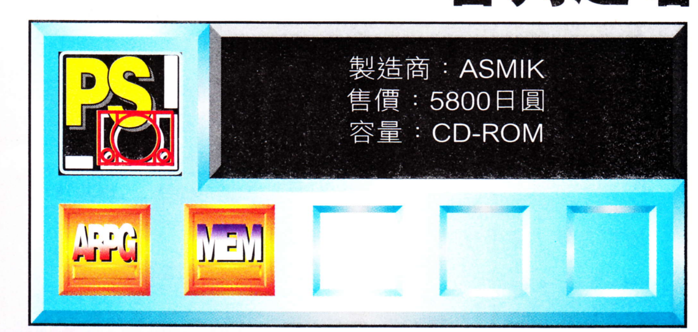
在限時內完成拼圖，但可用的碎片中有些是假的。





RPG都要玩格鬥？

WOLKSNKRATZER 審判之塔



製造商：ASMIK
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

勇闖審判之塔！

遊戲簡介

在一片格鬥GAME的熱潮當中，在市場上便出現了大量由多邊形所造成的格鬥GAME，尤是於PLAYSTATION，這類遊戲更如銀河沙數。而這一隻《審判之塔》更是一隻把RPG及格鬥GAME混合起來的遊戲，即是一隻用格鬥方式去打怪獸繼而升LEVEL的ACTION RPG。

故事背景

地球經過一番大戰後，只餘下一片混亂及罪惡。然而卻繼續流傳着一個古老的傳説，是關於一個神秘的塔的。話説創造這世界的主，給了一個最後給世人試練的地方，這個就是「審判之塔」。如果誰能夠登上塔頂，便可得到真正的力量。而現在就有一人要進入這塔內，取這真正的力量，哪麼他能否成功呢？

選擇家系

於遊戲開始前之人物設定裏，有一點對人物有重要影響的地方，這就是家系（職業）的選擇。可供選擇的家系有4個，分別是箭手、戰士、魔法師及騎士。就以體力最高的，是戰士，但MP卻很少；而如果説到最好回避力的話，就應是箭手，但防禦力就麻麻；而魔法最強的，當然是魔法師啦，可是其物理攻擊就真不大靈光；而實力最平均的，可説是騎士了。

怎樣玩的呢？

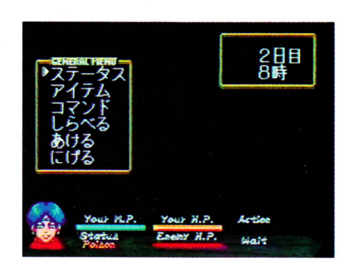
基本上本GAME共可分兩個部份，第一個是格鬥部份，還有的是過場那一部份。先説説格鬥那部份吧。故名思義，這是需要玩者以格鬥的方式跟怪獸決一死戰，然而於戰鬥時的指令是會跟一般的格鬥GAME有些少分別的。基本上一般的拳腳攻擊是利用手掣上L、R鍵使出的，説明一下吧。L2是防禦、R2是下段攻擊、L1是左邊攻擊，而R1是右邊攻擊。那麼下面那幾粒掣又有何作用的呢？其實這些是使用必殺技及魔法攻擊，又説明一下吧。△鍵是跳躍系必殺技、□鍵是地上系必殺技、○鍵是攻擊魔法，而×鍵是回復系魔法。至於十字鍵方面，下是後退、上是前進，連按兩下上是跑，而左右鍵則是左右移動。玩者可能會對這樣的按鈕配置有點不習慣，但只要打多幾場便不成問題。

至於過場畫面，即是於兩層之間給主角休息的畫面，於這裏主角會拾到些好一些東西，有的是補品，有的是防具武器等等。然而主角也可在這裏休息休息。但玩者要小心一點，就是這裏並不是絕對安全，剛才料理好的怪物可能會跑來報仇，所以到了這裏第一件事是休息，以防敵人再次來襲。

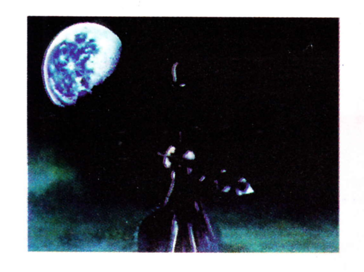


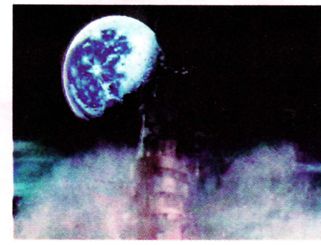






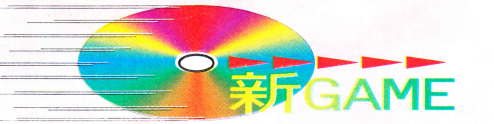
詭秘的OPENING







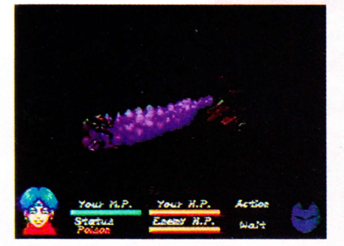




六大怪獸介紹

食人花

六隻怪獸之中其中一隻會懂得遠距離攻擊的，而這個遠距離攻擊的方式是從它的口中吐出長長的毒霧，如果主角中了的話，不但會使HP減低，而且還會中毒的！如果中了毒的話，HP是會自動扣除，而且要用解毒藥才可解毒，而那些解毒藥又不是時時可以拾到，所以是一件非常麻煩的事。而如果玩者要取勝的話，就非要在它出毒霧之空間內迫近之再加斬殺。只要埋到它身前，就要不停的狂斬，可不要給時間給它再出毒霧。





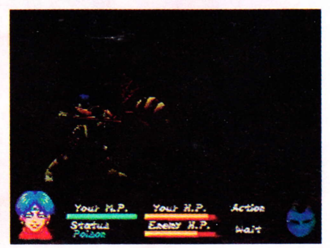


熊仁先生

一手拿着盾牌、一手拿着長矛在拮下拮下的熊仁先生，牠是擁有頗高的攻擊及移動力的怪物。尤是牠的長矛，會使出四段攻擊的，即是一次過再你身上穿四個洞，所以如果於埋身時中了這招的話是會有很大的傷害的。而且牠會時常於場中走來走去，要攻擊到牠也不是一件易事，而且就算玩者有機會攻擊牠，牠也會使用那個盾把所有攻擊擋回去，所以最好在牠出完四段攻擊後再跳過去斬牠，因為那時牠的防禦力是最低的。

大蜜蜂

一隻跟馬差不多大的大蜜蜂，單看外表已嚇了一驚。然而牠跟食人花一樣，中了牠的攻擊的話又是會中毒的。至於牠的攻擊模式方面，是會採取以靜制動及奇襲模式。即是牠有時會動也不動的停留着，待你不用心於防禦時，就會來一個「奇襲尾後針」來攻擊你，所以一定要一面防禦，再慢慢迫近來攻擊。到了牠的面前，再立即按R1或L1的上段攻擊，然而按R2的下段攻擊是不大有用的，因為牠是於空中飛下飛下，那又怎會中下段攻擊呢？

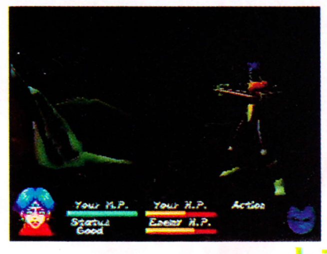
螳螂

六隻怪獸之中速度最快的一隻，而且牠的武器——兩隻前肢的攻擊力也頗強，而且可以不停的向前爬，使玩者不能接近，這可說一招很好的防禦招式。而且牠有很強的跳躍力，時常一跳就跳到主角身後，再來一個回身攻擊。所以對付牠的方法，就是要時常保持着防禦狀態，以防牠那跳來跳去的攻擊，那麼玩者要於何時才可反擊呢？就是在牠跳起後剛落地時，那時是會有一個空檔時間的，就在這時攻擊吧，只要牠中了一下，而玩者再連按的話就可來過連消帶打。




大甲蟲

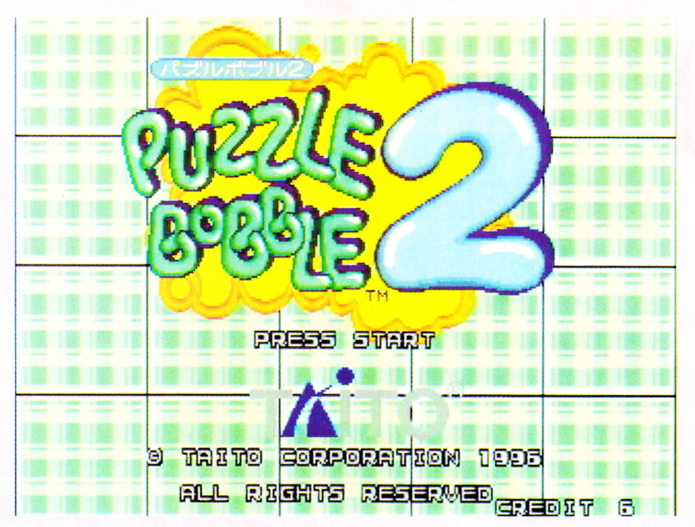
不知這塔曾幾何事是否受到幅射污染，甚麼昆蟲也大得出奇，而這隻甲蟲也不例外。而牠最強的武器，可說是牠頭前的那枝大觸角。由於牠的身形太大，以至其移動力大大減低，所以只不過是一個如烏龜般的對手。但正因如此，牠的角之攻擊力是很強的，中了一下也非同少可。至於對付牠的攻擊方法方面，就利用牠那奇低的移動力吧。玩者可以在牠攻擊過來時，立即按左鍵或右鍵避開之，跟着再按攻擊狂斬，雖然它的HP頗高，但只要耐心點便可以把牠打倒。




大青蛙

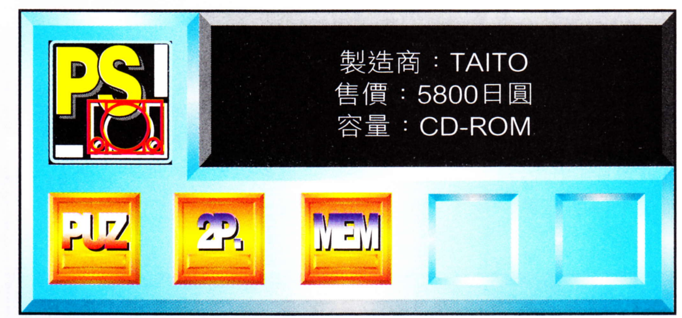
最後一隻要介紹的怪獸是生長在沼澤裏的大青蛙。既然是隻青蛙，所以牠的跳躍能力也是不弱的，但當然其速度就沒有螳螂那麼高啦，但也是一位頗難應付的對手。還是說說牠的攻擊模式吧，牠是會使用三種武器的，其一是牠那又長又濕的長舌，雖然攻擊範圍不及食人花的毒霧，但也是一遠距離攻擊來的。另外一種武器，就是牠的身體，如果牠於近距離作跳躍的話，是會做成傷害的。而最後一種攻擊又是毒霧，但牠的毒霧是橫向的，不像食人花的直線攻擊。



入射角等如反射角！

PUZZLE BOBBLE 2



考你眼力的PUZZLE GAME

通常一些PUZZLE GAME都是以一些非常簡單的遊戲系統所組成的，再加上一些造形可愛的人物，所以能吸納不同年齡層面的玩者，而這隻《PUZZLE BOBBLE》亦是其中之一。筆者也認識了不少女性朋友因為覺得遊戲中的泡泡龍非常可愛，所以對此GAME樂此不疲，而且於遊戲機中心裏玩這隻GAME的玩者亦是以女性為主。而正因這GAME如此的受歡迎，廠商TAITO也「食住上」，製作了《PUZZLE BOBBLE 2》，還把它移植至PLAYSTATION上，哪究竟這隻GAME跟上一集有何分別呢？

遊戲系統及技術使用

怎樣玩的呢？

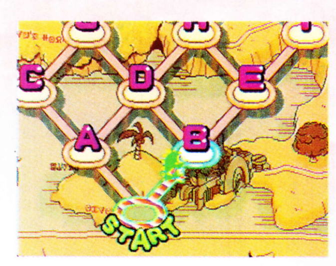
雖然此GAME是非常的受歡迎，而且十分容易上手，但可能讀者之中是有一些是還未曾接觸過本GAME的，所以筆者也會在這裏講解一下這GAME的遊戲方法。

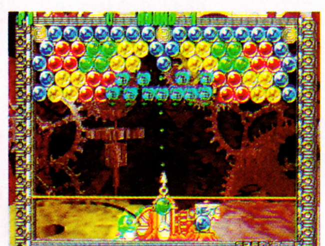
基本上這GAME之遊戲系統是跟其上一集一樣的，都是要玩者控制於畫面下方之箭咀，繼而調校顏色球之發射方向，而其目的就是要使三個以上之同顏色球聚在一起，繼而消失。而於「單打模式」中，把畫面中所有的顏色球除去的話便可以順利過版。

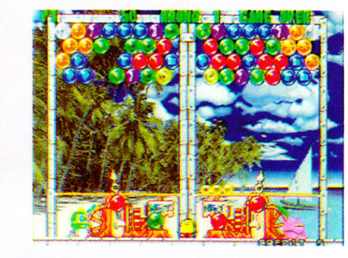
技術使用

玩這遊戲的玩者一定要有一雙非常靈利的眼睛，因為於遊戲中是需要玩者把顏色球射至特定的地方，而且只有遊戲剛開始時及續版的第一版才有瞄準器去幫助玩者瞄準。不單如此，有時一些特別的地方還要靠「彈牆」這招才可把顏色球射至特定的地方，那麼就一定要記着「入射角等如反射角」這條金科玉律。而每個初學者剛玩此GAME時都會遇上同一問題，就是會時常把顏色球射歪了，又或者判定顏色球之反射角度時計算錯誤。而這方面之問題筆者也沒有甚麼辦法幫到大家，就只可靠玩者的努力，練好自己的眼界。

而另一點玩者要注意的，就是要知道顏色球的跌落特性。如果顏色球上面再沒有東西頂着它的話，就會跌落。而於對戰模式中，這會是一招很有用的攻擊對手方法。

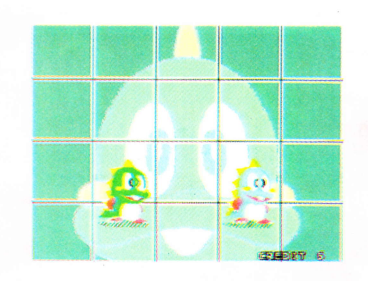


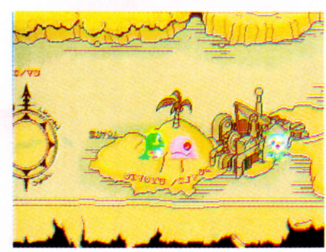


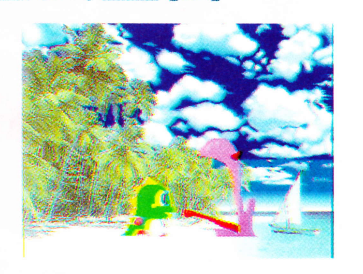




有趣的遊戲畫面









二大遊戲模式介紹

GAME START MODE

單人PUZZLE

於本遊戲內是有二大遊戲模式可供玩者選擇的，現在先介紹GAME START MODE。於這個遊戲模式中，玩者可再選擇「單人PUZZLE」、「單人對戰」及「雙人對戰」。

於「單人PUZZLE」中，玩者需要像超任版般，把電腦給你的各版數中之顏色球全部消除，繼而過關。

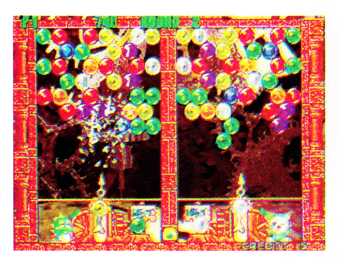




單人對戰

如果玩者選擇了這個遊戲模式的話，那麼就要應付一連串電腦提供給你的對手。而玩法方面，跟「單人PUZZLE」的差不多，都是要把同顏色的顏色球放在一起，跟着它便會自動跌落，如果顏色球堆過畫面低部的那條線就會輸。然而玩者要小心較後的對手，因為他們眼界奇好，幾乎百發百中。

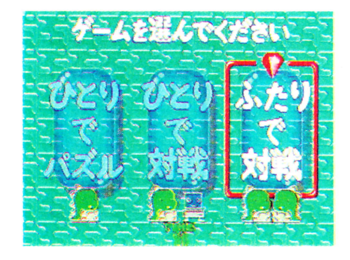




雙人對戰

即是可以跟朋友們砌過你死我活的遊戲模式。而這遊戲模式跟「單人對戰」的差不多，只是把對手換了是人。

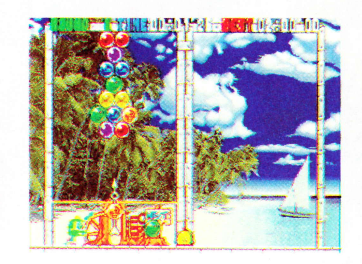
於這裏筆者是有些心得可供各玩者參考的。如上文所說，玩此GAME時一定要練好自己的眼界及角度之判斷力。除此之外，還要盡可能把多些顏色球一起跌落，因為這樣才可掉給對手更多的顏色球。





TIME ATTACK MODE

於這個遊戲模式中玩者亦要應付電腦給你的各版數，不單如此，於這裏電腦還會計算出玩者的完成時間，時間快的話更可打上自己的名字。而以下就是其中的五版。

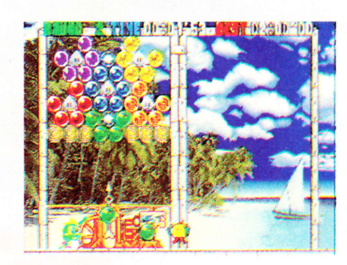


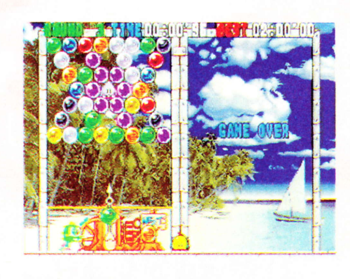
ROUND 1

由於只是ROUND 1，所以是比較簡單的，玩者要等待到那個紅色球，再用彈牆的方法把它彈到最項，這樣其他顏色球也會跌落。

ROUND 2

這一版就比較複習，因為於畫面之中部有一些橫向的牆影響玩者射顏色球，故如果第一粒顏色球不是綠色的話就要射到牆上，不然就會更加難玩。





ROUND 3

看來很複習，無從入手的一版，其實並不然的。雖然這版不能像ROUND 1般可一次過把所有顏色球弄跌，但只要玩者耐心地一層層地解上去是不難應付的。



ROUND 4

驟眼看上去，已見到大量藍色球聚於畫面之上方，可惜下面卻有很多其他顏色的球，所以只要下面的顏色球除去再等藍色球便可。



ROUND 5

跟ROUND 3差多，亦是一個頗為複亂的一版，而且顏色的數目還比ROUND 3的多，所以玩者玩到此版時可能需要較多的時間。





絕對是一隻需要智慧的PUZZLE GAME！！

LOGIC PUZZLE

彩虹鎮



好另類的PUZZLE GAME

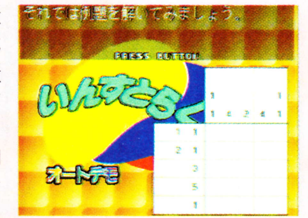
如果一說起PUZZLE GAME，大家都會即時想起那些互掉方塊、又或者把同一顏色的方塊放在一起這類形的對戰PUZZLE GAME。而這些遊戲比較着重於玩者的反射神經思考速度。然而於這隻PUZZLE GAME中是不會出現甚麼石頭、甚麼「泰山壓頂」，取而代之的，是一幅幅只是由一連串數目字所組成的圖表，而玩者要做的，就是要從那些數字的排列及顏色去把這幅畫完成！！

這遊戲是怎樣玩的呢？

這遊戲內共有三種砌圖模式，分別是黑白、彩色及混色三種，筆者會分別講解一下那幾種解碼方法。

黑白

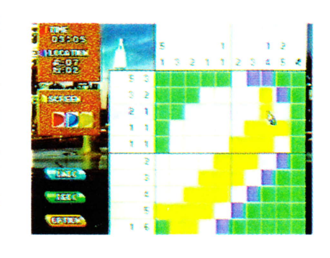
首先在要畫的畫面之上面及左面皆有數排數字的，那麼這些數字代表着甚麼呢？其實每一行的數字之和就等於那行所擁有的方塊，至於一個數目字的意義，就是代表着那一組方塊所擁有的方塊數目。是否覺得很複習呢？舉一個例子吧，好像在圖A中，最上之橫行的數目字是1、1，即表示這一行會有兩粒獨立的方塊出現，但位置就不清楚了。又例如第4橫行的數字是5，即表示該行有一組五粒的方塊出現，而這裏就只有5格，那即是表示這行所有方格也需上色了。上文說到第一行只知有兩塊獨立的方塊，但卻不知其位置，那怎辨呢？玩者可不要忘記還有畫面上面的數字啊，它們的意義其實跟橫行數字一樣，只是它們代表直行而已。又舉一個例子吧，例如第二直行有一4字，即表示這行有四塊方塊出現，那究竟這四塊方塊是貼頂還是貼低，那就要結合剛才橫行的條件才知道了。即是說，如果玩者能滿足所有橫行直行的數字條件的話那麼這幅畫便叫完成。而有一點玩者要注意的，就如第二橫行的數字2、1，那表示有一組兩粒的方塊及一組一粒的方塊，而布兩組之間之有空間的，如果貼在一起話，那就會變了一組3粒的方塊了。



■圖A

彩色

瞭解到黑白方塊怎樣砌之後，那麼彩色方塊都不會難到你了，因為這只是把一個數目字的意義增大了。在彩色砌圖中，每一個數目字也有它的顏色，這亦代表着它代的方塊的顏色。例如有一個藍色的2字，即代表這行會有一組由兩粒方塊所組成的藍色方塊。所以基本上這個系統是跟黑白的差不多，只是更加複習、更加需要智慧而已。

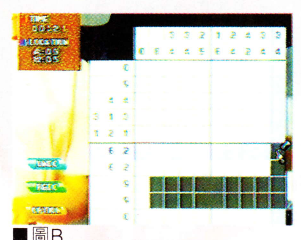


混色

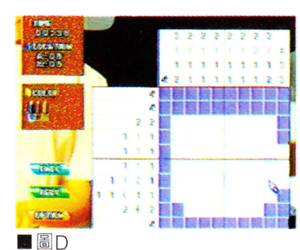
其實砌混色方塊，就等於把三個不同顏色的單色方塊砌在一起。不明白？讓筆者講解一下吧。首先在未砌圖前玩者是可以按L1或R1轉畫面中數字的顏色，而每一次畫面中的所有數字的顏色也是一樣的，那豈不是只是砌單色方塊嗎？當玩者把其中一個單色方塊砌好後便可按L1或R1去砌第二個單色方塊，如此類推把所有單色方塊也砌好後而這幅畫亦告完成。這裏困難的地方是在於混了色後，使畫面便得非常混亂，玩者都不知哪方格已加了方塊哪一格未。也許讀過色彩學的玩者玩到這裏會有幫助。

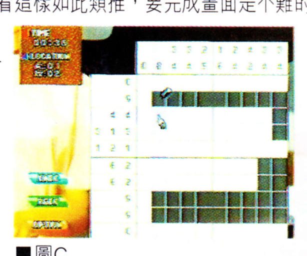
思考程序

大家是否覺得初初玩這隻時總會是無從入手的呢？其實在砌圖過程上是有先後次序的，如果懂得這些技術的話已可把那幅圖砌到一部份的了。例如在圖B，最低的兩個橫行是9，而第一個直行是0，那即是說最貼右的那9塊空格一定要上色。再看看圖C，最右之直行為3、4，然而頭尾又一定不可上色，那麼就一定是這個樣的3格、4格。再跟着這樣如此類推，要完成畫面是不難的。

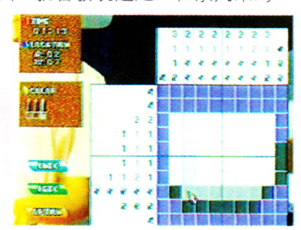

■圖B

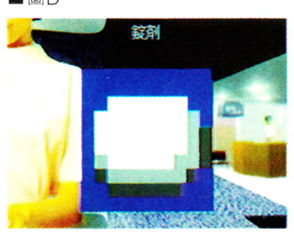
又舉多一個例子吧，先看看圖D，直第一行、橫第一、二、十行都是數目子10，那即是把它們全上色。跟着再看看橫第九行，是藍色2、黑色6及藍色2，那麼頭尾就一定是藍色2格，中間一定是6格黑色。再看看最右之直行，很明顯是中間的那三格一定是黑色，因為頭尾的那幾格已必定是藍色。之後再一層層的推理下去，就會發現這是一粒藥丸來的。


■圖D


■圖C



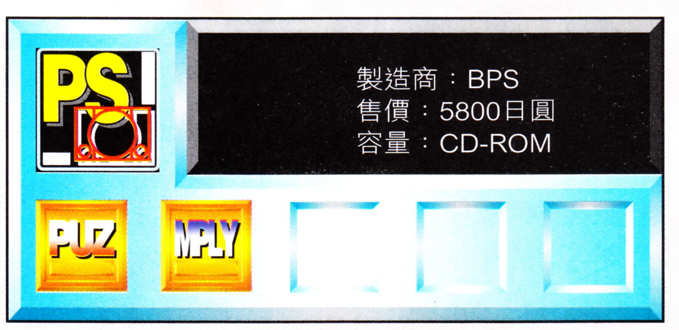






一隻老甩牙的PUZZLE GAME

TERTRIS X



次世代俄羅斯又係乜東東？

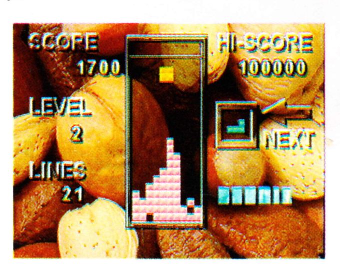
遊戲簡介

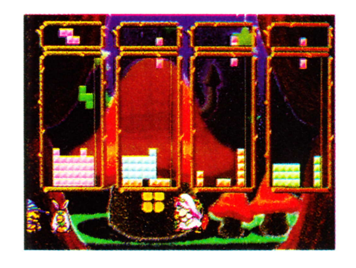
WELL，曾幾何時，有隻PUZZLE GAME迷倒萬千少女，有的更是她有生以來玩得投入的電子遊戲，然而為它費寢忘餐已不是甚麼大不了的事了。但這一個PUZZLE GAME之旋風卻沒有因此而減弱，相反更吹扁社會上各階層，以至其玩者之年齡層面極廣，由三歲至八十歲也有為它樂此不疲，小弟也遇過好幾個嬸嬸對此GAME熱愛非常。再加上當年GAME BOY之出現，使此GAME更湛入了香港每個地方，每個人就像着了魔的不停砌呀砌，去到邊砌到邊。哪麼這隻那麼偉大的又是甚麼遊戲呢？這就是元祖PUZZLE GAME—俄羅斯方塊！！

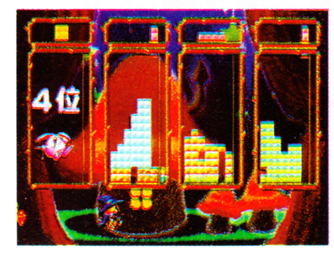
有乜賣點先？

俄羅斯方塊終於被次世代化了！然而BPS這間遊戲製造商除了製作這隻《TETRIS X》外，曾為超級任天堂推出一隻名為《TETRIS 武鬥外傳》的遊戲，而於《武鬥外傳》中出現的人物也會在本GAME中出現。然而非常可惜的，就是本GAME中儲寶珠這遊戲系統已被刪除，故所有人物也不可以再使用必殺技，而選擇使用哪個角色的意義只是在遊戲時於畫面下方出現甚麼人物罷了。而本GAME與超任版及GAME BOY版最不同的地方，就是於遊戲進行時畫面之背景是一些非常精細的照片，而且還有CD音源的B.G.M，是經過多重編曲的。還有一點，就是像超任版的《POYU POYU 通》般，是可以供四位玩者一起進行遊戲的，但玩者當然要配備PLAYSTATION的四分插啦。









二大遊戲模式介紹

於本遊戲中是共有兩個遊戲模式的，一個是「CLASSIC MODE」，另一個是「BATTLE MODE」，而筆者亦會為大家一一介紹。

「CLASSIC MODE」

當玩者選擇了「CLASSIC MODE」後，是需要再於四項模式中再選擇的，分別是「TERCHNOIRIS」、「TROIKA」、「KALINKA」及「SILENCE」。然而筆者卻發覺無論選哪一項的分別也不是太大，只是背景音樂的風格不同罷了。而當玩者把一定數目的行數消除後，電腦就會把LEVEL提升，這不單止把磚塊跌落之速度增加，而且背景之硬照也會被改變。如果玩者想要取得更高分數的話，便要一次過把多行的磚塊一起消除。

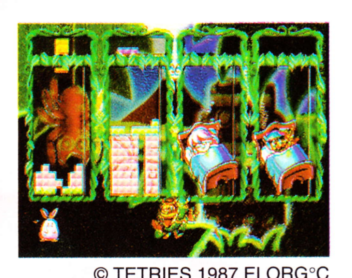
「BATTLE MODE」

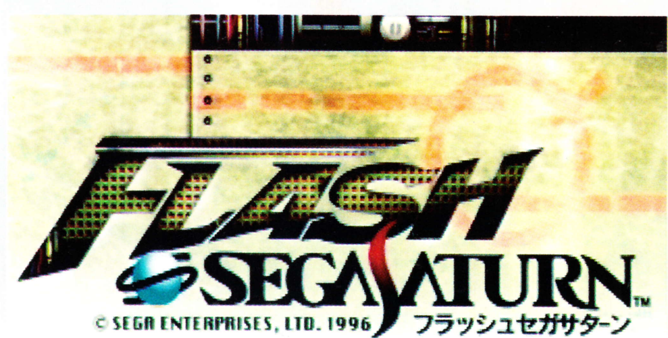
於這個遊戲模式中，便可有四位玩者一同進行遊戲，然而選擇人物方面是要利用老虎機來選擇的，所以基本上會使用哪個人物是要靠一靠玩者的運氣了。當玩者一次過把多行磚塊消去時便會使其餘對手的磚塊增加，非常刺激。





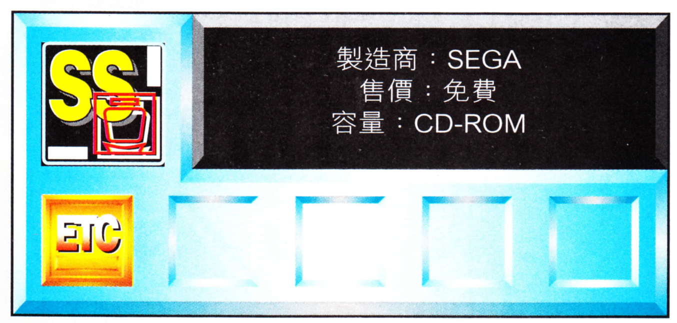






不用錢買的SATURN CD？！

FLASH SEGA SATURN 認識編



四大SATURN新GAME介紹

嚴格點來說，這並不是一隻遊戲CD來的。其實這是世嘉為了感謝各界對新款廉價版SEGA SATURN之支特，當玩者購買這部新機的時侯，隨機附送的一隻遊戲介紹CD。而早陣子PUYU神及米奇老编就跑了去日本，PUYU神還為了「她」買了這部新款象牙白色SATURN（嘩！好𡃁呀），得到這張CD，而筆者亦負起了把這CD介紹給各讀者的責任。

於本CD中共介紹了四隻還未發售的SATURN遊戲，分別是《BOMBER MAN SS》、《電腦戰機VIRTUAL ON》、《SAKURA大戰》及《天外魔境 第四之默示錄》這四隻。而除了《BOMBER MAN SS》可以給玩者試玩外，其他三隻都是只是有遊戲片段，而《電腦戰機VIRTUAL ON》則更有各機械人及各場地的介紹，可謂資料詳盡。而筆者亦會為大家一一介紹。

天外魔境 第四之默示錄

由廣井王子監督，於PC ENGINE非常受歡迎的R.P.G.—天外魔境，現在終於被次世代化，而且還會於SEGA SATURN中出現。

至於現在打算移植到SATURN的《天外魔境 第四之默示錄》又會是怎麼樣的一隻遊戲呢？跟據廠商HUDSON的表示，這會是一隻集合了2D平面動畫及3D POLYGON的R.P.G.，然而其他已公佈了的資料不多，不竟這隻遊戲現在的開發度亦不足50%，不過5位主角的資料已被公佈了，而以下就是他們的資料。

雷神

本集遊戲的主角，亦是火之一族的承繼人，跟其他的R.P.G.主角一樣，都是一名熱血青年。因有一次他出海時因為航道錯誤而來到美洲大陸，繼而開始他的冒險之旅。


■雷神

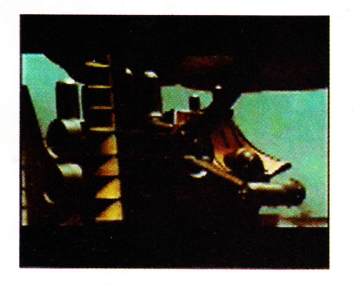
夢見

跟雷神一起長大的女孩子，而且他們的感情也非常要好。而經過成長後的她，已擁有自己的特殊能力。


■夢見

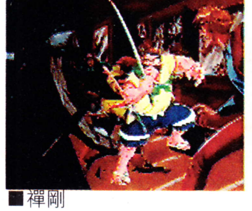
夕能

同樣是火之一族的後人，她胸前的紋章就是最好的証明。


■夕能

禪剛

對火之一族非常着迷的美國大叔，性格有點貪生怕死，故有對着BOSS逃走的可能。


■禪剛

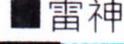
ACE

原名查理•亞寶斯，是一名普通的美國警察，不過看他的造形，是否很像團十郎的後人呢？


■ACE







SAKURA大戰

這是世嘉用了很多人力物力來開發的一隻AVG.加SLG.遊戲，然而廠商為了盡善盡美，所以把這GAME的發售日推後至9月。然而這GAME的時代背景設定亦頗為有趣，是集合了傳統服式及現代化科技的大正年代，這跟動畫「貓黨忍傳」的時代背景有點相似。至於故事方面，話説在大正12年，德川幕府開始其復權計劃，使日本進入戰亂狀態。而有一與政府對抗的組織亦於這時出現，這就是以帝國海軍少尉大神一郎為首，旗下有6位美少女所組成的「帝國華擊團•花組」。而玩者於遊戲中就是那位英俊的大神一郎少尉，而你要做的，就是要指導這6位姐姐如何作戰。

基本上這GAME共可分為AVG.及SLG.這兩部份。於SLG.遊戲系統中，畫面及玩法就像超任的「FROUNT MISSION」般，都需要玩者於地圖上「行格仔」，繼而跟敵人戰鬥。當玩成戰鬥後，就會跳去AVG.畫面，這時玩者需要與她們對話，而談話內容是會影響故事發展的。





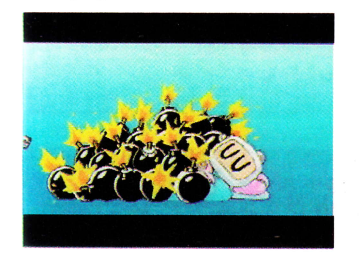


BOMBER MAN SS

一隻在港、日也大受歡迎的鬥智鬥力的動作遊戲，曾經被移植至無數的機種上，尤是移植於超任上的最多，如果把4月下旬所推出的最新BOMBER MAN包括在內的話就已經是推出了4集。而今次則是移植到SATURN上，那麼被次世代化後的BOMBER MAN又是怎麼的一回事呢？

於這隻CD中，是收錄了一段《BOMBER MAN SS》的OPENING，這OPENING很明顯地跟超任版的有所不同。由於SATURN的播片功能也不是太差，故這個OPENING是可由膠片動畫製作而成的，再收錄於CD上，播放出來。而且這片段的質素也非常商高，內容亦十分抵死，可見各人物之動作也十分流暢，故相信膠片畫的使用量也頗高。

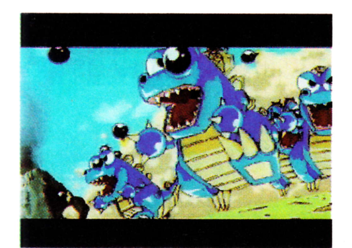
另一方面，這裏亦有一個可給玩者試玩的部份，而遊戲之場景是一個足球場來的。在遊戲中共可有5位角色出戰，而且超任時代的「騎寵物系統」亦仍然健在。而本GAME最大之特色，就是可以10人對戰，可惜在試玩版中不能體驗得到，故還是要等到夏季這GAME發售時才可體驗一下。

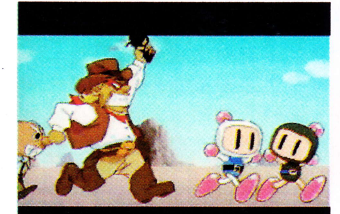


















電腦戰機 VIRTUAL ON

於本CD收錄了的四隻中，《電腦戰機 VIRTUAL ON》的資料可謂最詳盡，不竟也是世嘉自己開發的重頭遊戲，又怎可以不用點功夫呢？

這個介紹供分3個;部份，分別是DEMO MOVIE、機械人介紹及上期攻略很適合用的場地介紹。於DEMO MOVIE中，是收錄了SATURN版《電腦戰機 VIRTUAL ON》之開發中的遊戲片段。不知是SATURN的播片功能影響還是遊戲完成度較低，畫面的解像度不太理想。雖然如此，機械人之動作亦算流暢，而且造形亦跟街機十分相似，POLYGON製作上絕對沒有偷懶，是一個值得期待的作品。而其他機械人及場地之資料，筆者已把一部份刑登出來，希望可為各玩者暫時頂癮吧。

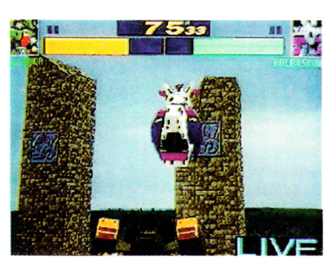






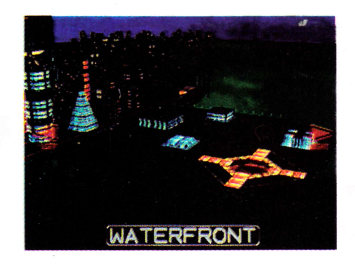














玩完大頭玩扮學生

鬥神傳2 仰天驚愕之試食版



記得舊年《鬥神傳》推出後，有關方面便推出了一攻略本連大頭體驗版CD的產品，當時此產品除成為不少商舖的炒賣聖物外，亦有不少讀者來信詢問。事隔一年，在《鬥神傳2》推出後，有關方面亦食住上再推出《鬥神傳2》的攻略本連體驗版CD，至於今舖的綽頭便是「穿水手服的美少女戰士——ELLIS」及男生制服的EIJI。又係佢兩個？鬼咩！鬼叫佢兩個係《鬥神傳》最受歡迎人物，一話有佢兩個點會無FANS賣吖。

VIEW MODE

純粹的觀戰模式，在此模式中玩者可選擇所有人物對戰，遊戲中玩者雖不能控制人物，但在賽事進行時可以R1、R2、L1、L2、□及×作視點的調教。遊戲設定上時間同是60秒，以一局決勝，同時背景音樂亦只得一首。



VIEW MODE+

基本上與VIEW MODE一模一樣，但最大的分別是在此模式中ELLIS、EIJI、SOFIA及CHAOS的外形均作出了一些有趣的改動。當中ELLIS便會穿上水手服，EIJI則穿上男生制服，而SOFIA便以沒有貼上材質貼圖及半透明的形態出現，最後CHAOS的頭便變了湯碗飛碟形。

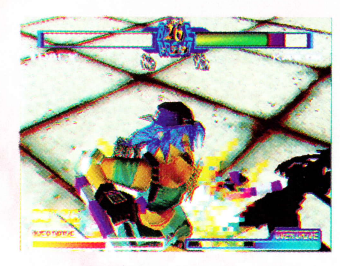
VS HUMAN

純粹的二人對戰模式，遊戲中玩者只能選擇ELLIS及EIJI於10秒內對戰，可惜的是不能選用校服版的ELLIS及EIJI。

VS COMPUTER

於設定上基本與「VS HUMAN」一樣，不過模式上便只作1P對電腦對戰，模式中玩者同樣只可選用正常的ELLIS及EIJI，至於電腦對手便可以所有人物及選用四色。





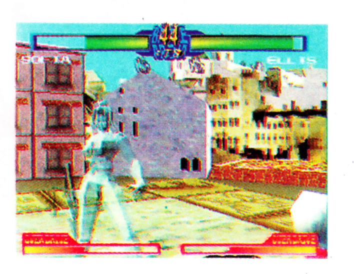




破壞顯示

不論是任何模式，玩者在戰鬥時按START也不能將遊戲暫停的，相反地畫面上會顯示出人物每招所受的損傷及程度，雖然視界上會被阻礙了少許，但感覺上便頗為過癮。









麻雀 HYPER REACTION R



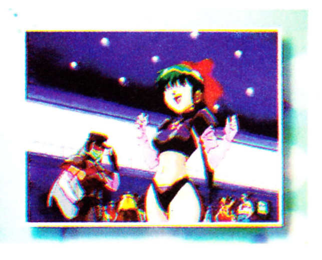
有味STORY MODE

所謂「醉翁之意一不在酒」這句説話的意思相信各位也非清楚了，説真的一句，有多少人玩這些遊戲不是為看言這些「精采」的鏡頭呢？不過，這隻《麻雀 HYPER REACTION R》只有STORY MODE是「有嘢睇」的，不過動作方面便好像是誇張了一點。



有味FREE PLAY對戰MODE

如果大家敢説自己非為了那些「精采鏡頭」的話，那麼這個「有味FREE PLAY對戰MODE」便會合大家的心意了，由於這遊戲是只要打嬴一局便有畫面看，而在這對戰MODE之中，三人均有三局，戰勝一局會看到一張相，如果戰勝三人的話，便可以看到9張相了！



【遊戲簡介】

在日本所推出的遊戲之中，麻雀可以說是比較多的一種，而且有不少也是相當「有味」的，而現在正是次世代機種發圍的時候，這些「精采」的遊戲當然又會再一次的大行其道。不過，這些在多方面也有了改進的麻雀遊戲，反而往往會給人一種「唔夠真實」的感覺，所以有不少的遊戲也用回以前的「播片」方式去製作，結果則是各有不同。

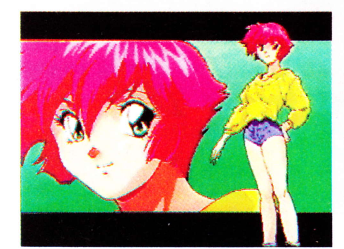
《麻雀 HYPER REACTION R》這隻麻雀遊戲可以說是用回「播片」的一個好例子，不過，這隻《麻雀 HYPER REACTION R》和她的街機版一樣是「非常粗」，完全不能給人那種「次世代的感覺」，不知大家會否認為這是一種倒退的做法呢？

這《麻雀 HYPER REACTION R》是一隻不折不扣的「有味麻雀」，不過，在有味的另一方面，這隻遊戲也有其有趣的地方，尤其是其中人物的各種不同的表情，如果大家不是戴着「有色眼鏡」去玩的話，一定會怠到這隻遊戲的可愛之處。

三位性格完全不同的對手

大月 かおる

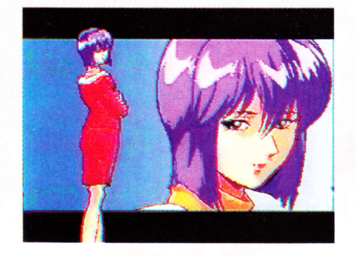
她是三人之中最「火熱」的一人，她的性格是屬於熱血的一類，而且為人主動而且好動，可是在三人之中，她是最差的一個。





松原 麗美

三人之中，以她的實力最高，而且她那冷艷的面孔下，是非常的可怕的性格（SM女王？），她最喜愛的食胡方法是「立直」，「一發」。





井上 由香

這一位天真可愛的女孩，想不到是位雀林高手，她食的胡雖不是非常高分的一類，但是所謂「密食當三番」，小心！







Virtua Fighter

CG PROTRAIT SERIES

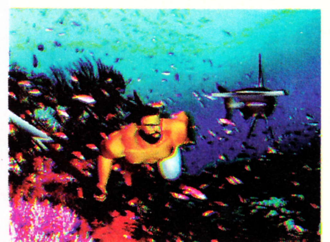
JEFFRY McWILD & KAGE MARU

這兩隻CG集已是這系列的最後兩集，這兩隻CG集的主角便是JEFFRY和影丸，這二人在遊戲之中雖然並非甚麼主角級人馬，但是在遊戲之中，二人所佔的位置亦非輕，所以，請大家不要少看這兩位人物。相信大家也知道《VIRTUA FIGHTER》的第三集《VIRTUA FIGHTER 3》也快將推出了，大家不妨先看看這CG集的質素，這樣大家便可以清楚《VIRTUA FIGHTER 3》會是一隻有着怎樣水準的遊戲了！



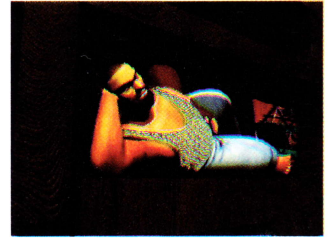
粗中帶幼的——JEFFRY

在遊戲之中非常強悍的JEFFRY本身是一名漁人，而在這次的VIRTUA FIGHTER CG PROTRAIT SERIES之中，大家可以看到JEFFRY的另一面，這個另一面竟然是如此的幼細，這點真是令人意想不到的，而且，在這CG集中，JEFFRY再不是如此的冷酷，而是面帶笑容。順帶一提的是JEFFRY那KARAOKE是一首名叫《超越那波濤》的歌，這首歌曲是由光吉猛修所主唱的，這次光吉先生又一次的使用那輕柔的聲線去演繹這首歌，從這一點更可以証明JEFFRY這位人物真的是外剛內柔的，大家又可有同感呢？











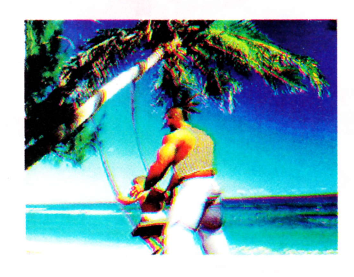


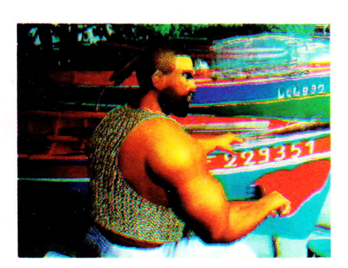












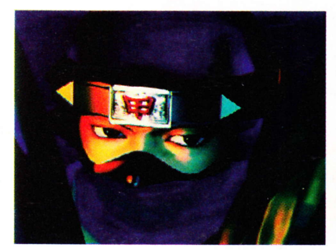


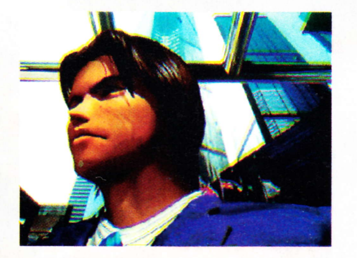


他是一個真的忍者——影丸

對一個忍者來說，一定要做到心無雜念，而且不能有任何感情的存在，否則便會失去成為成功忍者的資格，因為這樣，身為忍者的影丸便要將他的一切藏於心底，所以在CG集中的歌曲《任何人也不知道》之中，大家會感覺到一點兒的無奈，亦可能是遊戲之中影丸的內心心態。不過，這種味道又是要靠歌者光吉猛修的演繹才行，只有這樣的方法才可以真正的將這種愴桑味引發出來，不過，不知這種生活是否真是忍者影丸想過的生活呢？


製造商：SEGA
售價：@ 1280日圓
容量：CD-ROM















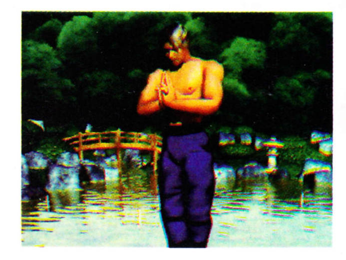
















遊戲史上創舉！遊戲誌又再搞搞震！

龍虎之拳外傳小說式攻略！究極無恥屈機法

BY ZAC

NG

製造商：SNK

FIG 2P.

不是題外話的題外話

上期已向大家介紹了中BOSS仙卡拉SINCLAIRE和BOSS華爾拉WAYLER的出招，今期就告訴大家如何可使用他們。

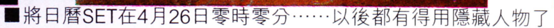
原來，在遊戲的MVS底板有一個設定：在1996年4月26日零時零分開始，玩者便可選用仙卡拉和華爾拉合共10名人物。如果大家等不到那天的話，大可將底板上的日曆（CALANDER）SET到上述日期，那便可用埋他們了。

快點與相熟機鋪的工作人員傾傾可否較一較個板吧。

SETTING UP THE CALENDAR
CURRENT TIME
4/26/96 FRI
0: 0: 0
THE TIME TO BE SET UP
A BUTTON, JOYSTICK = SELECT
D BUTTON = SET
4/26/96 0: 0: 0



Player Select
TIME
9
WYLER



■將日曆SET在4月26日零時零分……以後都有得用隱藏人物了！

菲莉亞與華爾拉（羅拔・嘉西亞篇）

一天，羅拔在南鎮遇到南鎮的私家偵探羅迪・柏之（RODY BIRTS）。這傢伙二話不說便與羅拔打起上來。

羅拔就最討厭這些攔路狗，故第一局一開始，他先彈後，待羅迪走近時，便立即使出（→A）→（→A）→（→C）→龍斬翔這招連續技。突襲成功，羅迪倒地。羅拔趁機使出一記霸王翔吼拳，用以「屈」他的體力，並以霸王翔吼拳開路，前衝再使出一次上述連續技。羅迪一不小心又中招。這時，羅迪的體力只剩下不足三份一。羅拔乘勝追擊，再出多一次龍斬連續技，可惜卻被羅迪擋了。羅拔着地後立即衝前，使出（→A）→（→A）→（→C）→（→B）這連續技。羅迪擋了頭兩下，卻中了後兩下，這樣便被打跌了。羅拔立即衝前追加一記DOWN攻擊，使羅迪的體力只剩100左右。這時羅拔立即拉遠距離，使出飛燕疾飛腳，讓羅迪擋死。第二局，羅拔又用同樣方法將羅迪擊倒。





■連續技攻擊……再用霸王翔吼拳屈擋，是很常用的技倆。

「我不知你是誰，但我一定會奪回菲莉亞的！」羅拔道。

原來，羅拔正在找他的好友菲莉亞。

羅拔曾遇到他青梅竹明的友好菲莉亞，被答應送她到她朋友華爾拉那兒。但現在菲莉亞卻失踪了。羅拔找到去卡德士油站（CATUS GAS STATION）附近，遇到了一位叫王覺山的胖子。二話不説，兩人又打起來。

羅拔一開始便搶攻，發覺這胖子不太強，無論使出（→A）→（→A）→（→C）→（→B）或（→A）→（→A）→（→B）或（→A）→（→A）→（→C）→龍斬翔任何一招連續技，他都會照單全收，而羅拔更發覺如果先彈後再衝前使出連續技，效果會更好。不消一刻，羅拔已收拾了這胖子。

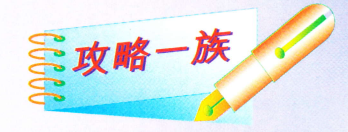
「好好照顧你的主人吧，塘鵝！」羅拔道。

「呱呱！」王覺山的寵物塘鵝答。

羅拔走到西斯度咖啡店（SIESTE CAFE），碰到一位以打倒極限流空手道為目的的忍者不破刃。

遇到這種麻煩人，羅拔只好應戰。

一開始他便先彈後，再衝前使出（→A）→（→A）→（→C）→龍斬翔這連續技。第一擊得手。羅拔便拉遠使出龍擊拳，再放出霸王翔吼拳來屈其體力，不破刃擋了後，羅拔再衝前使出



龍斬翔連續技。不破刃又中招倒地。羅拔立即彈後，但因已沒氣，只好儲氣。不破刃一起身，羅拔便衝過去，準備再出連續技。怎知這時不破刃像發了狂似的，先以←＋C這招摔跌羅拔，再不停反擊。羅拔被打到埋版邊。

在無計可施下，他只好以垂直跳輕腳來反擊。這招竟然收效，並使羅拔勝了第一局。第二局一開始，羅拔又衝過去出連技，不破刃中招倒地。羅拔作第二輪攻擊時，卻遭到不破刃發狂似的反擊。連番受創後，羅拔只好又在版邊以垂直跳踢來擊倒對手。



■這懦夫戰法很有用的！

「獠不會與你這種人交手的。你是不能打敗極限流的！」羅拔向輸了的不破刃道。

羅拔繼續在街上找那失踪了的菲莉亞……

這時，獠也在找羅拔。

「百合，快點走吧！要不我就留下你！」獠對他的妹妹百合説。

「等等呀！獠哥哥！」百合追上來了。兩人繼續上路找羅拔。

原來羅拔已去了華爾拉的家（WAYLER MANSION），但在裏面找不到華爾拉，只找到兇神惡剎的仙卡拉SINCLAIRE，並與她開戰。

因仙卡拉手執彎刀，攻擊範圍較遠。羅拔只好先跳過去以輕腳踢頭，在着地時才使出連續技，這樣反而使羅拔輕易地打敗她。

■輕腳踢頭開路，之後便是連串連續技了！

「華爾拉正製造好那種藥十分危險。你一定要制止他。他們倆應該去了華爾拉父親的墓地那兒。」被打敗後，仙卡拉説出了心底話。

羅拔立即上路，在那條叫芝高狄約（CIHCO DE MAYO）的大街上，遇到了亦是以打到極限流為目的的少女，藤堂龍白之女——藤堂香澄。一戰在所難免。

對這個小女孩，羅拔顯得較為輕鬆。他用齊先前所用過的攻擊法，發覺跳過去輕腳踢頭駁連續技或幻影腳的效果較好，羅拔很快便打敗了這小女孩。

■踢完頭又可駁幻影腳，幾好！

「我幫不了妳呢！」羅拔道。

「但，我已去得太遠了！父親！」香澄想到自己未能完成其父之志願時，心感歉咎。

羅拔再上路。在他找尋菲莉亞的同時，他將會遇到一個他意料之外的人。那人就是嘉西亞家的代理人——卡文．哥魯。

「羅拔究竟去了哪兒？」卡文在想。

羅拔現已去到昆索狄古廟（QUIXOTEC TEMPLE）了。在這兒，他遇到一持鞭女格鬥家，亦是羅迪的拍擋妮依．古利斯頓。她忽然向羅拔進攻！

這女子手持長鞭，攻擊範圍比仙卡拉更遠。羅拔試試用對付仙卡拉的方法對付她，發現很湊效。另外，羅拔發現這女子在「見紅」後，是會「無啦啦」出超必的。這時，只要立即彈後，便可避過（因此招只向前衝半個畫面左右）。

「是華爾拉叫我來的！他説會給我一大筆錢的。」妮依道。

羅拔：「如果嘉西亞那方的人先找到她，事情便完結了！」

羅拔走到去沙坦拿酒吧（BAR SANTANA），並遇見了卡文．哥魯！為了不被卡文帶回意大利，羅拔只好出手了。



■卡文自己衝過來，唔關我事㗎！

一開始，羅拔先彈後，他見卡文有所行動，便立即使出幻影腳。卡文見狀，竟立即以瞬拳破．下段來使自己中招！轟開卡文後，羅拔先儲起。在卡文差不多起身時，羅拔便立即跳過去踢頭，着地再使出連續技來追打。這樣，卡文也就此被擊倒。

「對不起，卡文。請再給我少許時間吧，好嗎？」

卡文：「天呀！你現在已很強了，羅拔！」

羅拔走到火車站，遇上正找他的獠。因為羅拔的爽約，獠已禁不住怒火，與羅拔打起上來。

獠很喜歡以→＋A避過來，羅拔只好先彈後，再以對付仙卡拉的方法來對付獠。這招也幾奏效，但羅拔仍擔心會被獠的虎炮擊中。打到獠「見紅」時，因深知龍虎亂舞此招太厲害，羅拔只好拉遠距離，用挑釁來減少獠的氣力，使他不能使出龍虎亂舞，再以龍擊拳來牽制他。到沒有氣時，羅拔便又跳過去攻擊獠，並將之擊倒。

羅拔：「獠，告訴百合我辦完要事便會來的了。」

獠：「好，我明白了！別緊張呀！」

終於，羅拔在墳場（CEMETERY）找着菲莉亞。

羅拔：「菲莉亞！妳沒事吧？」

「羅拔？怎麼……？」

羅拔：「菲莉亞，回家吧！」

「哼。多感人啊。」一把聲音傳來，原來是華爾拉。

羅拔走到他面前：「華爾拉，讓她走吧！」

華爾拉：「不。看看我的藥，會為我幹什麼吧。」

華爾拉喝下手中的藥物，身體立即變大！

華爾拉放出一個旋風，將羅拔擊倒！

華爾拉：「你可別那麼快放棄呀！」

這時，菲莉亞也走過來了：「停手呀華爾拉！你會殺死他的！」

「住口！這是羅拔的死期！」

「虎煌拳！」一把聲竟響起，遠處忽有一虎煌拳擊來，將華爾拉打跌！

來者原來是百合！但她使出虎煌拳後已感不支，坐在地上「扯蝦」。

羅拔立即走過去：「百合……怎麼妳……？」

百合：「幸……幸好我趕得及……呀，我找得你好辛苦……」

看着自己的愛人如斯狀態，羅拔也有點內咎：「百合……」

羅拔站起來向華爾拉道：「華爾拉，我會讓你見識我的實力的。嘗嘗我極限流空手道的力量吧！」

羅拔與華爾拉打起來了。

羅拔從未遇過一個如此強橫的對手：用連續技攻過去，他便會用反技加DOWN攻擊來反擊，放出飛行道具，他又會將它反彈回來，羅拔的第一局輸得很慘。

第二局，羅拔立即跳過去以輕腳進攻，在着地時以←＋C這反技將華爾拉摔倒，並加上一記DOWN攻擊。這一招雖然有效，但攻擊力很小。羅拔又發現，如果跳過去攻擊後着地時與華爾拉相距有半個身位或以上（即不是貼身），華爾拉都會將羅拔投走的。所以，羅拔每次跳過去踢都很小心。到最後，因為時限夠，羅拔勝了這局。第三局，羅拔又用上一局的跳法，兩方的

體力都差不多。到最後，羅拔都是以體力較多，在夠鐘時勝了華爾拉。





■這個位置着地，便拉後按←＋C「反」他吧！記得追加DOWN攻擊呀！

羅拔：「知道極限流的實力了吧！」

倒地後的華爾拉已回復原來的體型：「呀！很痛！爸爸，救命呀！」

羅拔：「怎麼……他現在好像很害怕似的？」

菲莉亞：「那些藥的副作用使他的智商變得和小孩一樣。使他回復到和他父親一齊愉快地生活那時。對不起，羅拔……我，我不能就此丟下他在這兒不理的。如果我這樣做，我便會重演當年我爸爸對他弟弟的那一幕……我不能離棄他。」

羅拔：「菲莉亞……」





菲莉亞：「羅拔……」

羅拔向百合：「百合，我在這兒了。妳沒事吧？我很快便搞掂的了……」

羅拔向菲莉亞：「我明白了，菲莉亞。我不會再問妳的了……好好照顧華爾拉。我現在要走了……」

菲莉亞：「再見羅拔……好好的對你女友啊……」

羅拔：「好的，再見……」

轉眼，羅拔已在機場。

「好了，要回去我老頭正在等我的意大利了……往意大利的飛機是否由這兒入閘？」

這時，有一個人走了過來，是百合。

羅拔：「百合！妳在幹什麼！」

百合：「嘻嘻。一個人去意大利似乎唔係好公平嗮！」

羅拔：「去渡假？哈哈！我不能太張揚，免得有人叫我帶埋佢去呀。」

百合：「別擔心。我自己已買了票，在這兒呀。」

羅拔：「我覺得去意大利南面的小島會較適合我們度蜜月呀。」

百合：「什麼？嘻嘻……」

羅拔：「哈哈哈哈……哈！」

兩人上機去了。

極限流與藤堂流（藤堂香澄篇）

因為父親藤堂龍白與坂崎獠決鬥後失了踪，為了尋回父親的香澄於是來到南鎮找坂崎獠問個究竟。

一到達南鎮，香澄遇到了羅迪・柏之。這傢伙忽然發狂似的攻向香澄。

香澄想以連續技還擊，怎料她受到羅迪的截擊，不消一會，香澄已輸了第一局。



■降破的好處時攻擊力大，出招又快，用來截擊就最好。

第二局開始，香澄立即後退，待羅迪攻過來時立即以降破截擊。成功擊中羅迪四次後，香澄勝了這一局。

第三局，香澄照辦煮碗，很快便擊倒了羅迪。

「她很強呀！」羅迪敗後道。

敗了羅迪，香澄便又繼續上路找獠。

在西斯度咖啡店，香澄遇上了羅迪的拍擋妮依・古利斯頓。她一心為羅迪雪恥，便與香澄打起上來。

眼見對手使用長鞭，香澄深知不能衝過去攻擊。

於是，她便改用跳前輕腳攻擊，在着地後接（A）→（A）→（C）這連續技。就這樣，香澄便輕易地擊倒妮依了。





■踢頭後的（A）→（C）連續技。

妮依倒地後叫道：「妳很強，我們一定要再較量過！」

別過妮依，香澄在火車站遇上忍者不破刃。



■打唔中？看我的超必！

香澄想衝前攻擊，但發覺自己的手腳較短，常被反擊

於是，她便改為跳前攻擊，但又被不破刃擊落。最後，香澄只好在版邊垂直跳輕腳攻擊。這方法較為有效，而如果擋了不破刃的不破流龍卷踢後，香澄便用降破攻擊仍在地上未收招的不破刃。這樣，香澄便勝了。

「你是永不能打敗我的，朋友！」香澄道。

之後，香澄便走到芝高狄的大街上，遇到同是極限流空手道的高手羅拔・嘉西亞。香澄便與他切磋一下。

香澄跳過去搶攻，以跳踢輕腳擊中對手後，香澄便立即接以（A）→（A）→（C）這連續技，並發現這招頗有效。

打到羅拔「見紅」後，香澄便將羅拔的氣力保持在不足一半的位置，使羅拔不能使出龍虎亂舞，然後，香澄又跳過去攻擊。就這樣，香澄便擊倒了羅拔。

「成功了！你還是回去好好修練吧！」香澄向羅拔道。

香澄走到去卡德士油站，碰到肥胖格鬥家王覺山。

這胖子的手腳比香澄的更短，香澄便衝過去使出（→A）→（A）→（→C）→（→B）這連續技。這胖子多數會照單全收。若他擋了招後，香澄便先彈開，然後跳前以輕腳踢頭連連續技。不一會，她便收拾了這胖子。



■這胖子愛食連續技。

「你是永不能打敗我的，朋友！」香澄道。

離開了油站，香澄在華爾拉的家，並遇到惡死嬙嬙仙卡拉。

仙卡拉有長刀護體，香澄只好跳過去以輕腳攻擊，着地後用（A）→（C）這招來攻擊她。這招很是有效，香澄很快便擊倒

仙卡拉。

「妳很強呢。我們一定要再較量過！」香澄道。

香澄去到沙坦拿酒吧，遇上了正在找羅拔的卡文．哥魯。

對付這傢伙，香澄「食開有癮」，仍是跳過去輕腳踢頭攻擊，着地駁連續技。好衰唔衰，這種攻擊竟也對卡文叔叔有效。香澄便輕鬆地過關。

「他很強呢！」香澄心想。

香澄繼續上路，在墳場中碰到華爾拉。

「妳在幹什麼？妳竟敢走進我的地頭？！」華爾拉道。

香澄以為他是社團職員，遂道：「說慢一點吧，我不大明白……」

華爾拉慢慢地道：「我不能讓別人知道這地方的存在。很抱歉，但我也要幹掉妳。」

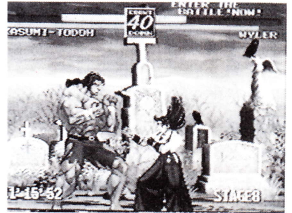
說罷，華爾拉喝下了手上那杯藥，並變成巨大怪人！

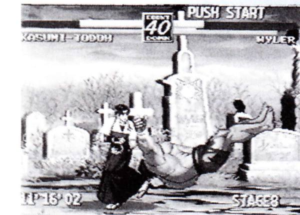
香澄吃驚：「發生了什麼事？」

華爾拉：「鬼門關正為妳打開了！」

香澄於是便與華爾拉打起上來。然而，對手實在強得過份，之前用過的任何一種攻擊法對他都無效。

香澄急謀對策。終於給她想通了。她先跳過去，用輕腳踢頭，着地時立即使出←＋C這「反擊」，然後再補加一記DOWN攻擊。重複上述動作可屈死華爾拉的了。但香澄發現，若着地時與華爾拉相距半個身或以上，如使出「反技」，是會被華爾拉狠狠的丟走的，所以每次跳過去時，香澄都特別小心。





■只要着地不太遠，便可「反」到他，並追加DOWN攻擊。

好不容易，終於收拾了華爾拉。

「成功了！你還是回去再修練一下吧！」香澄十分興奮地道。

於是，香澄在昆索狄古廟前找到坂崎獠。

「請等一下。」香澄道。說完，便看看自己手上那本會話書：「唔，沒有說錯。」

香澄忽然跪下，道：「我叫藤堂香澄。我來自日本，想找一個叫坂崎獠的人……」

獠：「沒所謂，我也懂日語的。什麼事？」

香澄：「自從敗了給你後，我的父親失踪了。他去了哪兒？」

「妳是那合氣道高手的女兒？對不起，但我不知他去了哪兒。」

香澄：「裝模作樣是沒用的！就算要我打倒你，我也要知道我的父親往哪兒去了！準備吧……來了！」

香澄便與獠打起上來。



■龍虎亂舞可用降破破之！

不知是否獠「唔興打女仔」，所以香澄用對付羅拔的方法便可擊倒坂崎獠。

「好了，好了，玩完了，坂崎獠，哪！」

香澄想再出招加多一擊。

「夠了！」一把聲音自香澄背後傳來，原來是香澄的媽媽。」

香澄步過去：「母親，讓我了結他吧！」

香澄母親：「香澄，我明白妳掛念父親的心情。但是，唔聲唔聲離家出走是要受罰的。」

香澄：「但是，母親！」

話未說完，香澄母親便向香澄使出一招必殺技——兜巴FOR YOU！

母親：「別再不守規距了。妳不可再使我們家蒙羞。」

香澄：「噢，母親！請原諒我！」

兩母女走過獠那邊。



母親：「獠，請你原諒我那被寵壞了的孩子。」

獠：「唏，沒所謂。」

母親：「我親眼目睹了極限流的真正力量。我外子龍白正在世界上某地方苦練，為再與你一戰。請來日本逛逛。」

獠：「我明白，亦會做的了。」

母親：「香澄，我們走吧。」

香澄：「是，母親。」

兩母女步走了。忽然香澄回頭。

獠：「什麼事？」

香澄步前，將自己的頭巾交予獠。

香澄：「我交這個給你，證明我會與你再戰一次。我會再面對你，來奪回這頭巾。你會與我再戰嗎？」

獠：「我正期待。」

香澄步遠：「你答應了？」

獠：「當然了。」

香澄：「真的？你是認真的嗎？」



獠：「是！我是認真的！」

香澄：「真的？發誓吧！」

獠：「……」

香澄：「因為，下一次……」

「香澄，快點走！」

「是，母親。」香澄答道。

於是，兩人便期待下一次的戰鬥。

龍與虎（坂崎獠篇）

羅拔約好了獠的妹妹百合，但最後竟爽約，於是獠便想知羅拔有何原因。

獠遇到了羅迪．柏之，並與之打起來。

獠用最基本之戰術（跳前輕腳，着地後（→A）→（→A）→（→C）→（→B）→前衝→虎煌擊），這招好在不需要氣力，若遭到連環反擊，到自己進入HEAT MODE時便可用龍虎亂舞來屈對手。





■連續技後接虎煌擊是近乎必然的事。

「好了，告訴我羅拔在哪兒吧，老友！」

「他在……華爾拉那兒。」

獠因為受了嘉西亞家的代理人卡文．哥魯的委托，要找出羅拔在哪兒，於是他便與百合朝GRASSHILL這地方去了。

獠在昆索狄古廟前遇到阻街的人王覺山。他的出現，只不過是讓獠



練熟各種連續技吧了。獠不消一會便打敗他了。

「你的招式很怪，我也要苦戰呢！唉，羅拔已失踪了，你還是好好的躲在這兒吧。」獠道。

獠走到去芝高狄的大街，碰到為拍擋報仇的妮依．古利斯頓。

眼見對手手執長鞭，獠便用對付羅迪的方法去對付她。這招果然有效，在第三輪攻擊後，獠已收拾了妮依。

「告訴我有關一個叫菲莉亞的女子的事情吧。她不是與羅拔在一起？他們不是戀人或什麼的？是不是？」

為了找羅拔，獠與百合走遍所有街道。有一個年輕女孩正在找獠。

「坂崎獠……出來吧！我會找到你的！」那女孩道。

獠走到去沙坦拿酒吧，碰到了仙卡拉，一個好像是華爾拉派來的殺手。



■仙卡拉起得身快，下次轉用普通的DOWN攻擊吧！

因這傢伙的攻擊很像妮依，獠便跳過去，用對付妮依的方法對付她。獠很快便又可上路了。

「那華爾拉是什麼人！快告訴我。」

「他捉了菲莉亞，他們現在該在他父親的墓前完成那種藥。快點去制止他，快點！」

別過仙卡拉，獠便又上路，在火車站遇到不破刃。

獠因心急找羅拔，於是一開始便衝過去使出連續技，得手兩次後，不破刃已有方法破解，並打得獠節節敗退。獠於是走到版邊，以垂直跳輕腳這「懦夫戰法」勝了。

■擋完這招便可隨便反擊。

「你是誰呀老友？為什麼你要打敗極限流？」獠問。

「我在找影二，那盜去我一切的傢伙……」

獠不理不破刃，走到去西斯度咖啡店，並遇到藤堂香澄。她為了得知父親藤堂龍白的事而與獠打起上來。

對付這學藝未精的小女孩，獠發覺使用輕腳攻擊後駁暫烈拳或（→A）→（→A）→（→C）→（→B）→DOWN攻擊這兩招都很有用，很快便可將她擊倒。

「我不大清楚龍白的事，回日本吧！」獠說。

「極限了！我勝不了！父親！賜我力量吧！」香澄叫着。

獠再上路，在火車站前見到卡文．哥魯。可能是因為獠仍未找到羅拔，卡文竟攻向獠！

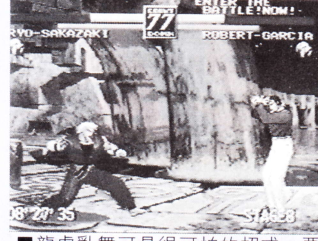
獠先拉遠雙方距離，再跳過去以輕腳作開路，便已穩操勝券。唯一要小心的，就是卡文喜歡突然以瞬拳殺．下段作突襲。

「這件事交給我辦吧，你還是回意大利好了！」獠道。

「我大既低估了你。但，我是不會放棄的！」

獠終於在昆索狄古廟前找着羅拔。

獠仍用基本招（跳前攻擊＋連續技），已可將羅拔擺平。但要留意的是，最好不要讓羅拔儲滿氣力，因若他「見紅」後可隨時使出龍虎亂舞的話，他便很易反敗為勝了。



■龍虎亂舞可是很可怕的招式，要小心點才好！



■ROBERT的龍牙很強，小心地跳過去攻擊吧。

「羅拔，請你去找百合……好吧？」

「華爾拉很強，你要小心呀。」羅拔道：「我明白百合的心情，請代我照顧菲莉亞。」

獠走到去墳場，見到菲莉亞。

獠：「妳就是菲莉．羅倫斯？我是羅拔的朋友坂崎獠。我們回去吧。」

「菲莉亞，返過來！」華爾拉在遠處叫道。

獠：「她與我一起走的！」

華爾拉：「菲莉亞妳想點？妳會跟他走嗎？妳會像妳父親般出賣我嗎？妳做不出的，是嗎？！」

菲莉亞對獠：「正如你所聽到的……我……」

華爾拉：「我也如此想……死吧！」

華爾拉喝下手中的藥。

菲莉亞：「華爾拉停手！這會令你……」

這時，華爾拉已變成一個巨人般的生物：「是表演時候了！」

獠與華爾拉打起上來了。

獠從未遇過如此強橫的對手，無論用什麼方法攻擊，都會給華爾拉所反擊，這使獠全沒法子。

終於給獠想通了。先跳過去以輕腳攻擊，着地後接（→A）。這時，華爾拉會使出「反技」。若他在使出「反技」後再加DOWN攻擊，起身時便可立即用暫烈拳本利歸還。





■DOWN攻擊吖拿，看我本利歸還暫烈拳！

擊倒了華爾拉後，獠道：「受夠了吧，笨蛋？」

華爾拉狀什痛苦：「嘩，我的頭！救我呀，爸爸……」

獠：「菲莉亞，我們走吧。」

菲莉亞：「不，獠。我不能留他在這兒！這就像當年我父親那樣，他放逐了華爾拉的父親……對不起，獠。請代我告訴羅拔。」

獠：「妳決定了？或許妳會後悔的……」

菲莉亞：「我已決定了。」

獠：「好的。羅拔應該會明的。」

鏡頭一轉，羅拔，百合，和換上便服，打扮得有點像「石克龍」先生的獠同在機場。

羅拔：「好了，再見了，獠。」

獠：「是的，羅拔……關於菲莉亞……」

羅拔：「她會沒事的。冇問題的！冇問題……」

羅拔走過去百合那兒：「為什麼咁愁呀百合？我認識的那快樂百合去了哪兒？」

百合：「我……羅拔……我只是……」

羅拔：「好了，我要走了。再見了。」

羅拔走遠了。

獠：「妳真的由他走？」

百合：「…………」

獠：「妖，妳這笨人。攞住……」

獠拿了一張紙給百合。

百合：「哥哥，這是……」

獠：「妳最好在我改變主意前，快去照紙上所寫的向他說吧。」

百合走去羅拔處…………

百合：「……謝謝你……哥哥……」





縮骨私家偵探（羅迪、柏之篇）

一天羅迪接到拍擋妮依、古利斯頓的通知，說有一單大買賣，於是便啟程往GRASSHILL。一起程，他便遇到正在尋找菲莉亞的羅拔、嘉西亞，兩人更打起上來。


■隨便丟拐好多時都會帶多一個人回來的。

羅迪使出最基本的戰法：先跳前用輕腳或重踢，擊中羅拔後接中擊撞TT或（→A）→（→A）→（→B）→（→B），這招已經足夠有餘。然而，羅迪也聽聞過極限流最終奧義「龍虎亂舞」的厲害，所以當打到羅拔「見紅」時，便立即不停挑釁他，以使他喪失氣力，出不到招。

總算羅迪的招式好用，很快便打敗了羅拔。

「你已準備受死了吧。」羅迪道。

羅迪走到去西斯度咖啡店門前，遇到了忍者不破刃。

羅迪衝過去攻擊，卻遭到重大的反擊。正當他無計可施時，他便在版邊以垂直跳輕腳這招來屈忍者。終於，羅迪縮骨地屈死了不破刃。



■踢完頭竟可接奪魂1.2！



「別不自量力了。」羅迪道。

羅迪再上路，在火車站碰到藤堂香澄，並與之交手。

對付這小小小女孩，羅迪用基本招已幾卓卓有餘了。



■基本戰法示範。



可憐小女孩在未找到坂崎龍前便落得慘敗下場。

「噢，歸家吧，小可愛！」羅迪道。

羅迪在沙坦拿酒吧中遇到正在尋找的坂崎獠。羅迪死也不說羅拔在何處，兩人便打了起來。

由於獠與羅拔同出一門，羅迪使用對付羅拔的方法對付獠，而且十分有效，坂崎獠就此被擊倒。

「你已準備受死吧。」羅迪道。

羅迪離開，去到華爾拉的家。仙卡拉嬸嬸正在那兒等着他。

因仙卡拉手持彎刀，羅迪不能衝過去攻擊，只好跳過去用基本戰法，這反而令羅迪輕易地擊敗仙卡拉。

「那真有趣呢。」羅迪道。

羅迪走到去昆索狄古廟，見到卡文．哥魯。

卡文也不過是虛有其表的一個人罷了，羅迪仍然使用基本戰法已打敗了他。

「別不自量力了！」羅迪道。

羅迪繼續上路，在卡德士油站前碰到拍擋妮依。兩人更切磋起來。

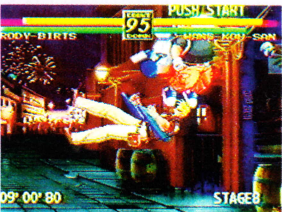
又一個遠攻型人物。羅迪又再一次用基本戰法將她擊倒。要留意的是，妮依的超必殺技是亂舞系的，幸好前衝範圍只有半個畫面左右，可以輕易避過的。

「別不自量力了！」羅迪道。

羅迪在芝高狄的大街上遇到肥胖格鬥家王覺山。

羅迪想跳過去攻擊，卻發現王覺山的對空能力很強。於是，他便改為前衝攻擊（→A）→（→A）→（→B）→（→B），由於第三擊是中段攻擊，很易「陰到」王先生的。憑着這「陰招」，羅迪輕易打倒對手。

「回家吧，小可愛！」羅迪道。


■王覺山的對空力很強。

羅迪終於去到墳場，並找着菲莉亞。

羅迪：「唔，妳就是菲莉亞、羅倫斯？」

菲莉亞：「你是？」

羅迪：「我叫羅迪。我受一個叫華爾拉所托來打妳。」

菲莉亞：「受華爾拉所托？你是什麼意思？」

「好，好。你就是那私家偵探了。」一把聲音自遠方響起。

那人正是華爾拉。

羅迪立即走過去：「她為什麼會和你一起的？」

華爾拉：「對不起，但我一定要與你解除合約。我不用一個像你這般低能的偵探能找着菲莉亞了。」

羅迪：「不行呀！我不能沒拿約定的酬勞而像一個失敗者般回去！」

華爾拉：「死人也要錢的嗎？」

華爾拉喝下手中的藥。

這時，菲莉亞走了過來：「停止！那會害了你的！」

華爾拉冷笑一聲，身體起了極大變化！

華爾拉變成了一隻亞洲種的「變型俠醫」！

「再見了，羅迪！」說罷，華爾拉便攻向羅迪。

羅迪立即還擊，但無論他用什麼方法，都對華爾拉無效。

他很快便輸了第一局，而且是輸PERFECT！

第二局開始，羅迪立即發揮自己的「縮骨本能」，退到版邊連按A掣攻擊，這招不但使華爾拉埋不到身，更可防空，亦可令控掣者手軟。但為了勝利，他可是什麼也幹得出的。

終於，在時限到時，羅迪因能源較多而勝利。

第三局，羅迪也是用同樣的戰法勝出。





■連按輕拳可有意想不到之效果。

打倒華爾拉後，菲莉亞跪在他身邊。

「喂喂，怎樣了？我勝了啊……」羅迪向倒地的華爾拉道。

「我的頭……痛到好像快要爆了……父親……救命……」華爾拉狀甚痛苦。

羅迪：「現在，菲莉亞，我們走吧！」

菲莉亞：「我不能就此丟下他的。如果我沒有帶來那藥的藥方，就不會發生這種事了……」

羅迪仍想收錢：「那有問題嗎？我也有權利的……」

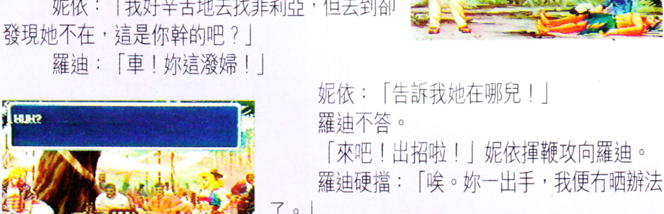
菲莉亞不理他。

羅迪：「WELL，若我的顧客弄成這樣子……我也無能為力…………」

菲莉亞：「對不起，羅迪。謝謝。」

羅迪：「妳不用謝我……我想那問題是我該如何向她解釋。」

說罷，羅迪便走到西斯度咖啡店門前找他剛才所提到的她。



她就是妮依．古利斯頓。

妮依一見羅迪便鞭打他。

羅迪：「妳在幹什麼呀，妮依？！」

妮依：「羅迪？你竟敢阻我發財！」

羅迪：「吓？」

妮依：「我好辛苦地去找菲莉亞，但去到卻發現她不在，這是你幹的吧？」

羅迪：「車！妳這潑婦！」



妮依：「告訴我她在哪兒！」

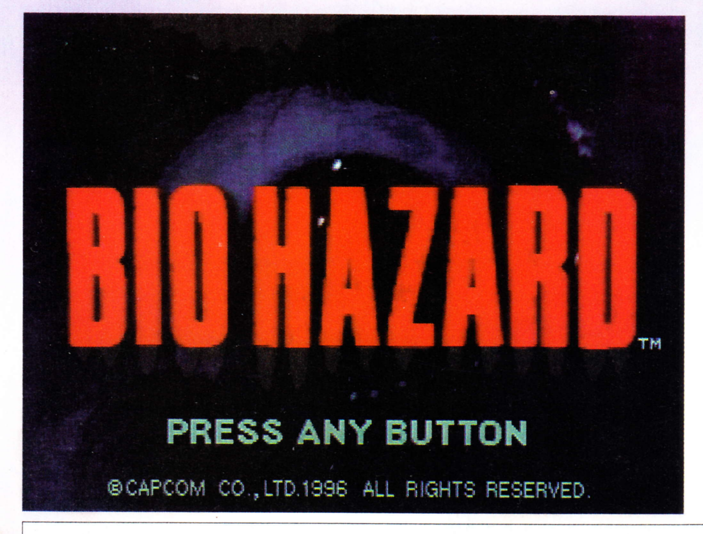
羅迪不答。

「來吧！出招啦！」妮依揮鞭攻向羅迪。

羅迪硬擋：「唉。妳一出手，我便冇晒辦法了。」

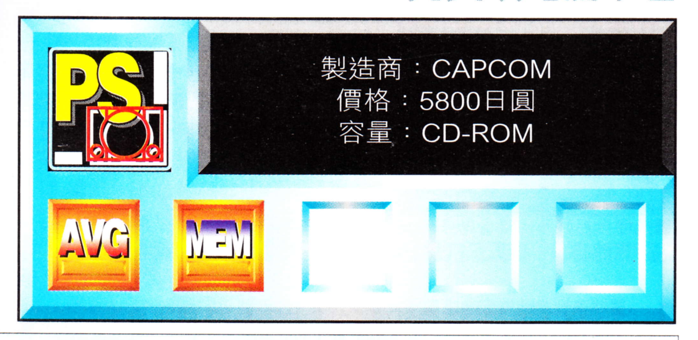
羅迪就與妮依打起上來了。

縮骨私家偵探完。



BIO HAZARD

完美攻略篇下卷



這裏是哪裏？我是否仍是本來的自己？

自從進入了這間大屋後，時間似乎過得特別慢，面對隨時出現的怪物，我不得不打醒十二分精神，而有限的彈藥及色帶，更令我感到前所未有的恐怖。

正以為已將大屋內的房間被搜索得七七八八、大概很快可以逃離這個瘋狂的地方時，竟然發現了中庭、寄宿舍、研究室等地方，我首次有了一種絕望的感覺……

為何芝露那邊會有那麼多着數的EVENT？

在閣樓(44)裏，我碰上了一條超級大蛇，邊戰邊走之間，我在房間的木桶上





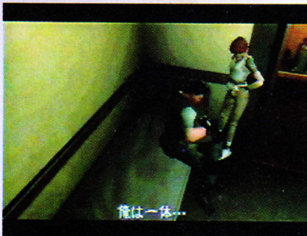
找到了散彈槍的補充子彈，在一輪狂射之下，這巨蛇總算被擊退了，而就在牠





所逃進的洞穴入口，我找到了一枚月之冠。不過，在剛才一戰中，我卻中了巨蛇的毒，當我離開閣樓時，毒素已經進入了體內，我一定要盡快找到血清，否則……





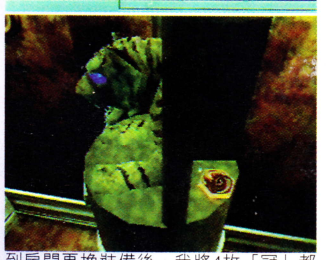
當我醒來時，發覺自己正身處在最初發現莉柏嘉的房間(17)，原來我是被她所救，經她以藥物替我治療後，我所中的毒已經給清除，再次出發的我，來到食堂2F(14)，這裏有個彫像經常阻着我的前進，我早就看它不順眼的了，於是我用力的推，呯的一聲將它推到1F去。在1F食堂(2)察看彫像「失足墜落」的現場時，我找到了一枚藍色寶石，帶着





這寶石來到那間有一個虎頭彫像的地方(45)，並向着虎頭像使用這藍寶石令它裝到虎頭像的眼睛後，我找到了一枚風之冠。



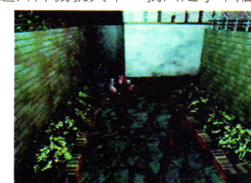


到房間更換裝備後，我將4枚「冠」都帶在身上，來到一條長長的通道(31)，在這裏的盡頭有一木板，當我將4枚冠都裝到板上後，旁邊的門被打開了。我所到達的似乎是一間士多房





(46)，除了木桶上的小鎖匙外，我還在右邊的木架上找到了一枚把手。離開這士多房並不代表我已離開了這恐怖的世界，到達中庭(47)的我，馬上便遇上了3頭怪物狗，這裏的左方有一升降機台，不過升降機就欠奉，我只是拿下貼在牆上的中庭地圖便離開了。繼續前進下，我來到





了一個水池前面(48)，池邊雖然有一鐵梯，但總不能這樣下去吧，於是我以剛才取得的把手轉動水閘將水位降低，露出水面的橋令我可以繼續前進，不過一路上卻有不少毒蛇，對了，那本植物學的書曾説過藍色的藥草可以解毒，離開士多房時不就看見地上有兩株嗎？萬一中毒時，相信這藥草會可以幫到我的……





經升降機接載，我又來到一個滿了是狗的庭園(49)，這裏雖然有着另一部升降機，但卻因為沒有電池而不能使用，我只好繼續前進；經過一條曲折的通道(50)後，我進入了一間寄宿宿舍中。





這間寄宿舍相當古怪，牆壁上滿佈了樹根，正當我以為不用擔心而在走廊上(51)走着時，突然有一條觸手般的東西從地板上的洞伸出來，並纏着我的頸！拼命爭脫後雖然並沒有大礙，但為了安全起見，我還是將入口旁邊的石彫像推了過來塞着這個穴……



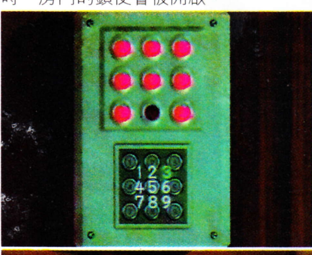
在走廊右邊較近入口的房間，我又找到了那可愛的（？）「異空間箱」及打字機；利用這裏(52)作為基地，我先來到對面的宿舍房間(53)調查，當我打倒了這裏的2匹喪屍後，我在床上找到了一本紅色的書，而利用在那低櫃找到的小鎖匙，我在抽屜內找到了散彈槍的子彈。另外，在這旁邊的浴室(54)的浴缸內，我找到了一條制御室(控制室)之鍵。



沿走廊走到盡頭是這寄宿舍的康樂室(55)，不過天花板上就掉下了兩名不速之客，我倒是第一次看見蜘蛛會大得如此誇張的，雖然我數槍便射至牠們「反肚」，但牠們的屍體上卻會走出大量小蜘蛛，於是我先離開一次這房間，到再次進入時，現場果然已被清理妥當……



拿掉了康樂室內的道具後，我經過那條本來有怪觸手的巷，進入了另一條走廊中(56)，這裏的盡頭有一間寫着002的房間，但我的鎖匙就似乎不能打開這裏的門了，於是我進入了較前的門(57)，這裏除了一間寫着003的宿舍外，還有一間門前有一奇怪數字鍵盤的房間，當你按任何數字時均會令它上下左右的紅燈開或關一次，總之當所有燈都亮着時，房門的鎖便會被開啟。





這間房內(58)滿了是各式各樣的藥品，牆上還寫了好些暗號，不過對於對藥物不熟悉的我來説，這間房就幫助不大了。離開房間後，我繼續在那闊走廊裏搜，原來暗角的一張枱上放了002的宿舍鎖匙，但這裏的天花卻有一巨大蜂巢，那些蜜蜂似乎並不喜歡被人騷擾，就是多站一會也會飛出來「趕客」，趁牠們飛到前還是加快腳步走掉算了。





利用那條宿舍鎖匙，我進入了002號的宿舍房間(59)中，這裏的床上放了一份「植物42之MEMO」，據內容所見，這株植物42是在某次意外發生後開始急速成長的，因為意外發生後有發狂了的職員破壞了地下室水槽，流出的藥物成份被根部吸收，同時它更有部份從地下室伸出到一樓成了球根狀，以伸出的觸手幫助吸收養份。



這麼説，整座寄宿舍牆壁上的根，以及在入口襲擊我的觸手都是屬於這植物42的吧；取得了牆上的寄宿舍地圖，並以小鎖匙打開抽屜取得散彈槍子彈後，我推開了兩個大櫃，發現了一條往下走的鐵梯。



沿着鐵梯來到寄宿舍的地下室走廊(61)後，我首先要以平常玩「倉庫番」的經驗，將三個木箱推進水裏做成踏腳點，令我可走進地下室(62)裏面，不過，怎





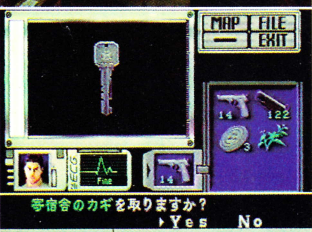
麼會有聲的，原來三條鯊魚正向我這邊游過來！我馬上走到旁邊的房間(63)暫避，在這裏發現的巨大根部，相信就是屬於植物42的吧，但這裏除了木箱上的小鎖匙外就再沒有其他道具。離開這房間後我向着對面直衝，不過第一間房的門打不開！幸好旁邊的房間可用制御室之鍵開鎖，否則一定會變成「包乞食版大白鯊」……





控制室(64)內的牆邊有一推桿，按動之後終於令這地下室的水退了，跟着我再按門邊的掣，果然成功將旁邊的房門打開了，這裏簡單來説便是一個彈藥庫(65)，而我在補充彈藥之餘，還在架上發現了003的寄宿舍之鍵。



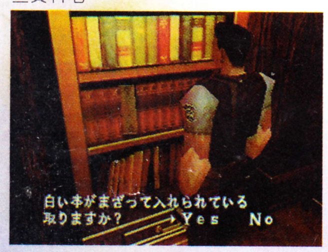


魚始終是魚，沒有水是動不了的，看見

剛才那三條鯊魚已變成人畜無害之物，我也懶得開槍收拾牠們了。



003的寄宿舍之鍵，自然就是用來開啟003號房(66)的了，這裏的書櫃裏放着一份「有機化學實驗FILE」，原來這裏的研究員發現有某種混合藥物的方法可產生一種針對植物42的配方「UMB-16」，並估計只要對着其根部使用，大概5秒內便可令植物42全毀。雖然這份報告上同時記載了各種藥品的特徵(顏色)，而我將這裏的資料和藥物房(58)內的文字組合後，已想出了消滅植物42的藥品配方製作法，但就是我再到那房間，亦會因為不懂藥物特性而幹不出來，即使回去找莉柏嘉她亦不會幫我，所以各位還是省掉這些時間吧，相信若是芝露遇到這種情況會可以好好利用這些資料吧……

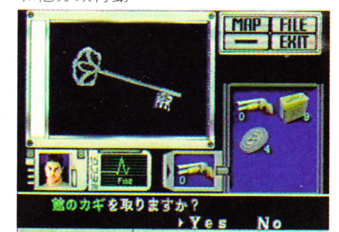


不過，在拿掉資料後，我看見那一整列的紅書，想到自己手上亦好像有一本類似的東西，於是便將紅書放到書架上，果然馬上出現了一隱藏門(68)，裏面亦果然就是植物42的球根，我拿着槍對準





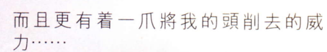
牠的球根部份攻擊，這傢伙第一次被擊倒時會復活，但第二次被你擊倒後便不會再站起來(？)了，跟着，我調查這房間的火爐，找到一條新的館之鍵，於是便開始回程。這時我在走廊上重遇域斯加隊長，他叫我先回大屋那邊再搜查一下原本不能進入的房間，跟着我又再次和他分頭行動。





當我再次踏足大屋時，在連接士多房和屋內的通道(31)裏發現了一架S.T.A.R.S.的通信機，這東西雖然有點損壞，看來仍可使用，但當我一進入大屋後，背後突然出現了一種之前從未見過的新怪物，這綠色的傢伙速度很高，

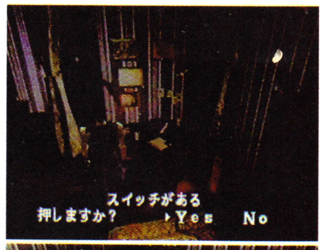




而且更有着一爪將我的頭削去的威力……



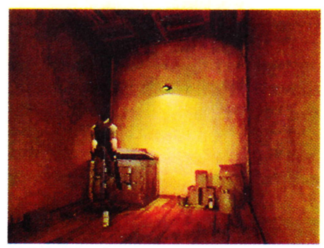
我先逃到一間關了燈的房間(69)，看見這種可怕的怪物，我不禁為仍在那小房間的莉柏嘉擔心，但既然一場來到，還是先搜索一下這裏較好；走到書枱前開燈後，我找到了一種叫麥林的補充子





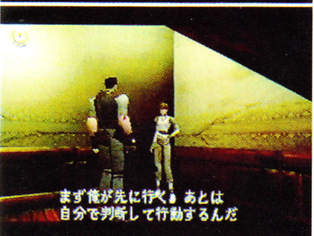
彈，另外亦在旁邊的櫃面發現一本「最後之書(上)」。離開剛才的房間後，我先向那間有異空間箱房子的小房間(13)進發，不過途中一些本來已被我清理的地區，現在不但已再次出現了敵人，而且更是變了剛才所見的新品種，一般來說要三發散彈槍才能將他們殺死，幸好



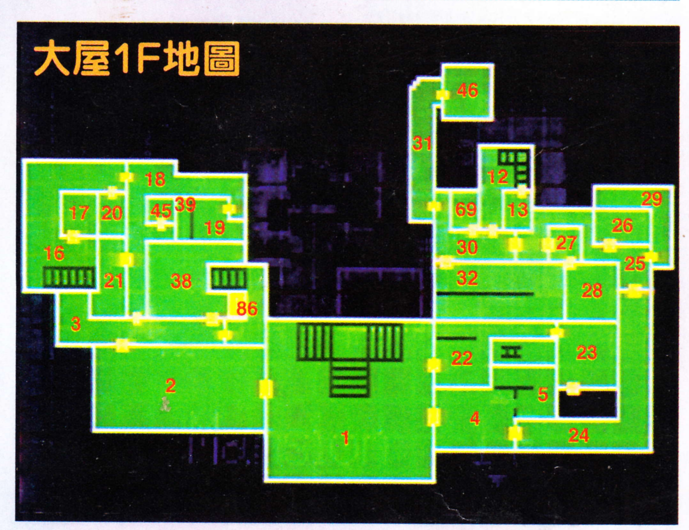


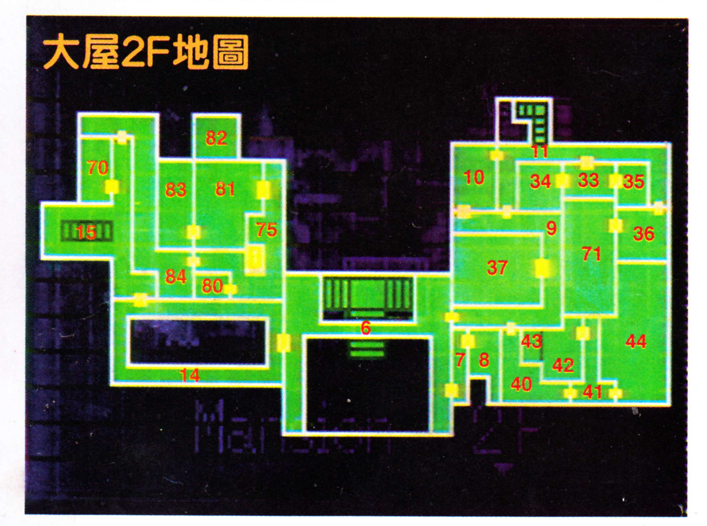
域斯加隊長留下了一些彈藥及急救用噴霧在那小房間中，我補充過彈藥後，開始出發去救莉柏嘉，其中必經之路(11、9、14、15)遇到的敵人最好還是盡早解決，否則每次經過也要提心吊膽，當然，全滅這些敵人會浪費太多子彈，所以我只會殺一些非殺不可的傢伙，就以食堂2F(14)為例，兩邊通道只要消滅其中一邊的敵人便已經可確保安全通過，所以大可省回一份子彈。





來到莉柏嘉所在的房間前面時(16)，出現了相當驚險的一幕，莉柏嘉正被那綠色的傢伙迫得退至牆角，我當然是馬上英雄救美(一旦逃走便會聽到莉柏嘉的慘叫聽……)，擊殺了這怪物後，我說要設法找出生還的同伴殺出一條血路逃走，叫她暫時按自己的判斷來行動。然後我回到2F，利用新到手的鎖匙進入了一間放滿了動物標本作裝飾的房間(70)。首先，我在枱面發現了一封「給保安部長的信」，內容主要分為三點：1.將S.T.A.R.S.引到研究室與BOW(生物兵器)戰鬥，以取得實戰資料；2.將BOW的種各自回收2隻，但TYRANT要廢棄；3.將研究所內所有人員，實驗動







物當意外處分。

此外，我還在旁邊的櫃面找到一些彈藥：正當我想離開時，忽然想到大可關燈看看，果然有所發現，其中一鹿頭像的眼隱隱發光，推動梯子爬上去一看，找到了一枚紅色寶石。





上次好像也出現過類似的寶石的……我帶着這寶石來到那個有虎頭像的房間，將寶石裝回像上後，令次機關向另一方向轉動，我得到了一件新武器「左輪手槍」(麥林則是它所用的補充子彈)。

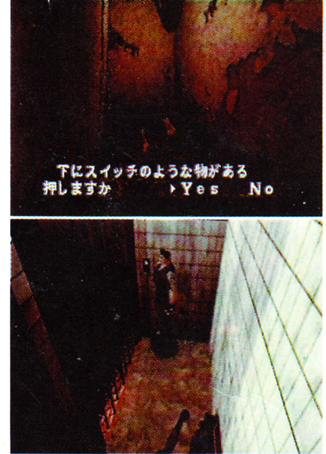


本來我是想向2F左方大片未到達的地區進行冒險的，不過唯一能進入這批房間的門卻被密碼鎖鎖着，而自己又不知是甚麼密碼，所以只好轉移目標，向2F右邊唯一未到過的房間(71)打主意，當我調查那個放在房間角落的鋼琴時，上次被我擊退了的巨蛇再次出現，今次牠一出現便將地板撞穿了一個大洞，雖說散彈或左輪可較快擊敗牠，但為了保留子彈對付似乎愈來愈變態的對手，我選擇了用手槍來和牠決戰，而事實上，「只要」射中二十多槍，即使是這巨蛇也會被你擊倒的……





巨蛇被擊倒後，我調查那個被巨蛇撞破的洞，從一個密室進入了大屋的B1，還好這裏走廊(72、73)上的敵人都只是些舊式喪屍，而且沿途可取得少許道具，就這樣，我進入了一個似乎是廚房(74)的地方，這裏除了枱上的小鎖匙外便再沒有甚麼道具可取得了，不過就有兩條通道，右方那邊是通往一部升降機的，而左方的門則是走上一樓用的，我先選了乘座升降機的路，原來這升降機是通往2F那本來不能進入的部份的，一到達升降機大堂(75)後，我首先向前走到一個在角落的小房間(76)，這裏除了放着兩箱散彈槍子彈外，還找到了一個電池，看來它或許可以令中庭裏的升降機重開的。



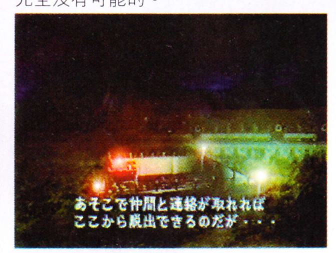




跟着我進入了一間圖書館(81)中，這裏的書以藥品類為主，對我似乎並沒有甚麼用，唯一有用的倒是在後排找到的一本圖畫簿，這簿內剪輯了多宗最近在這附近發生的怪物殺人事件新聞，而在推開圖書館右邊的大櫃後，從暗門進入的小房間(82)中，我發現中庭裏原來是有一個直升機場的，假如能在那裏和其他同伴取得聯絡，相信要逃離這裏也不是完全沒有可能的。







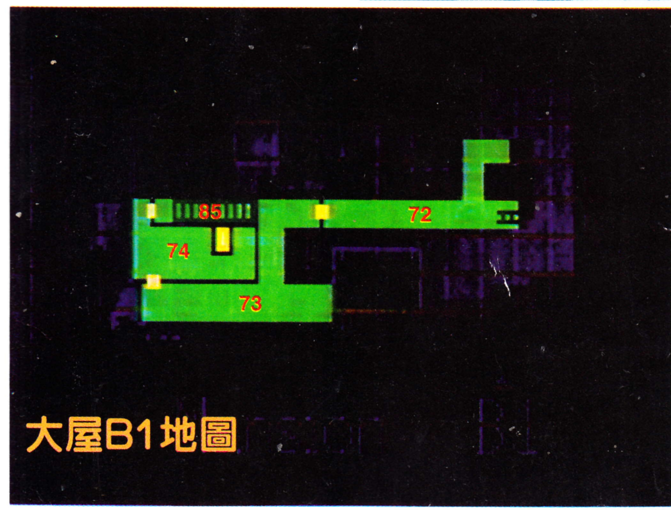
圖書館之內還有另一間較小的書房，這裏的牆壁上有一奇怪的像，當我按掣後發現房間的一角被射燈照着，於是我將房內的石柱推到照亮了的地方，隱藏房間的門隨即打開，我在房間內的枱面找到了一枚MO碟。

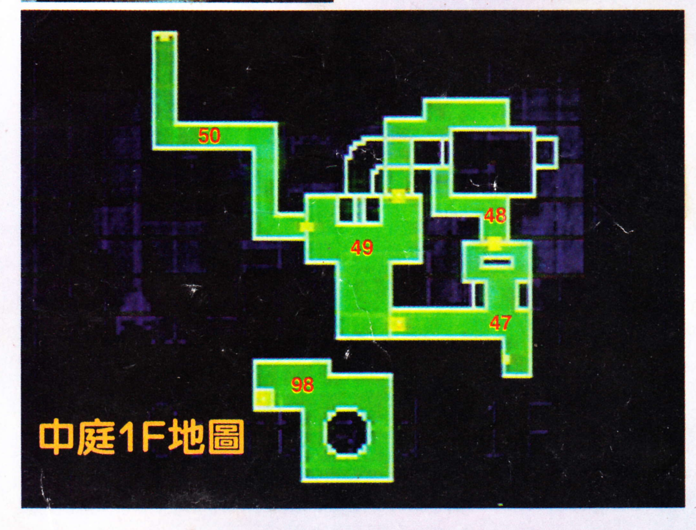


我原想從升降機大堂轉角的出口經一條走廊(84)回到外面的，不過那密碼鎖並沒有因為我從後開啟而就範，我只好乖乖的乘升降機回到B1，從廚房的另一通道走上一樓(86)，經食堂回到正門前面。

大屋內的所有房間均已被我搜索過了，看來還是試試用那電池好了，回到中庭將電池放進升降機後，升降機再次開動，跟着我拿了那個上次將水位調低時用過的把手，再一次轉動水池(48)的機關，令水位回復正常，然後從剛修好的







升降機來到中庭的中央部份(49)，本來一直因為水流成了瀑布的地方，現在露出了一條梯子，我沿着這梯子來到了中庭的B1。

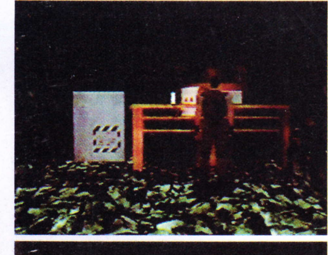


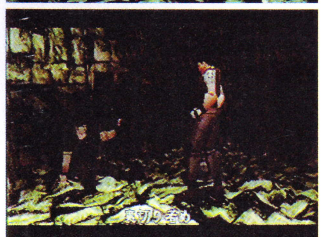
最初到達的U字路(87)並沒有任何敵人，而且更有一架打字機在中央，不過異次元箱就欠奉了，跟着我進入了這B1入口旁的門(88)，這裏有一柄火炎放射器放了在門邊的架上，這東西是種在燃料足夠時，可持續發射8秒的強力武器，當然是馬上裝備它了，不過拿槍的同時我卻觸動了機關，令房門被關上了，似乎到我要離開時，必須先將這火炎放射器放回原處才可……



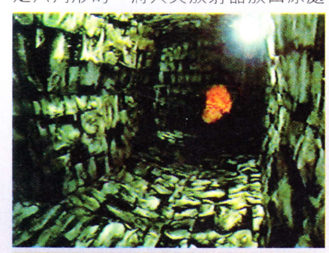


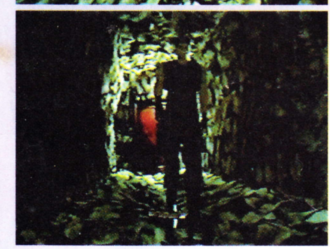
繼續前進後來到的洞穴，我發現了一部停了下來的發電機(89)，而架上則放着一支急救噴霧及散彈槍子彈，不過就再沒有其他東西，至於在右邊那掘頭路(90)裏，我重遇了BRAVO TEAM的隊長艾域高，這時他正受傷倒在地上，當我走近他時，他不知為何對我說了一句「背叛者」，在我還未弄清是甚麼一回事時，他已經被人暗地裏開槍滅口。到底艾域高這句話有何含意呢？難道是說我們S.T.A.R.S.的隊員中有背叛者？



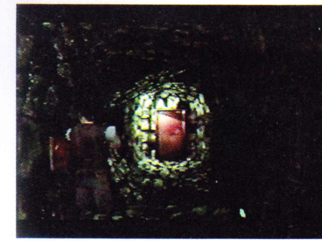


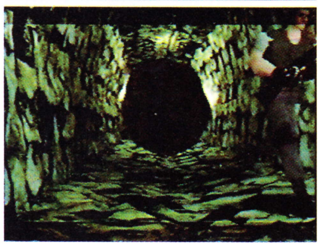
暫且不理這件事，我只知道當我想離開時，通道中竟然出現了大屋內那種綠色怪物，反正手上的火炎放射器也沒有可能帶走的了，就找這班怪物來試槍吧，燒掉了眼前這兩隻怪物後，我發現地上出現了一個把手，最初我還以為是和開動水池機關相同的貨色，調查之下才發覺上次取得的把手是四角形，而今次則是六角形的。將火炎放射器放回原處





(88)後，我利用剛到手的六角形把手開動了通道(87)另一邊的機關，當通道接上後，我來到一條有一巨石的通道(91)；拿起了門邊的另一柄火炎放射器，正想着「唔會玩奪寶奇兵嘛？」



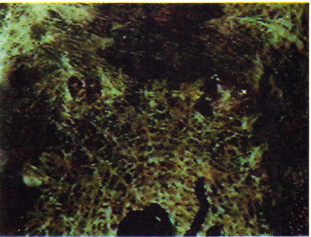


時，巨石果然向我這邊滾過來，全力奔走避開巨石之後，我先調查巨石滾出來的地方，找到那麥林彈後再調查巨石現時的所在地，發現那巨石原來撞出了一條新的通道，這房間(92)之內有着一隻超級大蜘蛛，利用火炎放射器餘下的燃料及其他武器的輔助下，總算將巨蛛收





拾(九成都會中毒……)，但當我想繼續前進時，對面的門卻被蜘蛛網纏着，幸好我在房內的木桶上發現了一柄格鬥刀，並利用它割開門前的蜘蛛網，跟着我全速衝往通道(93)左方的房間(94)，這裏的設備可謂應有盡有，由打字機、異次元箱以至色帶、急救噴霧，總之接下來的冒險就以這裏作為根據地來進行



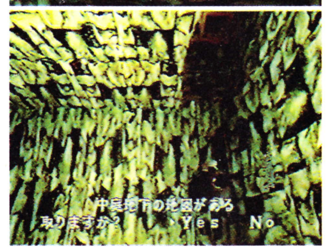




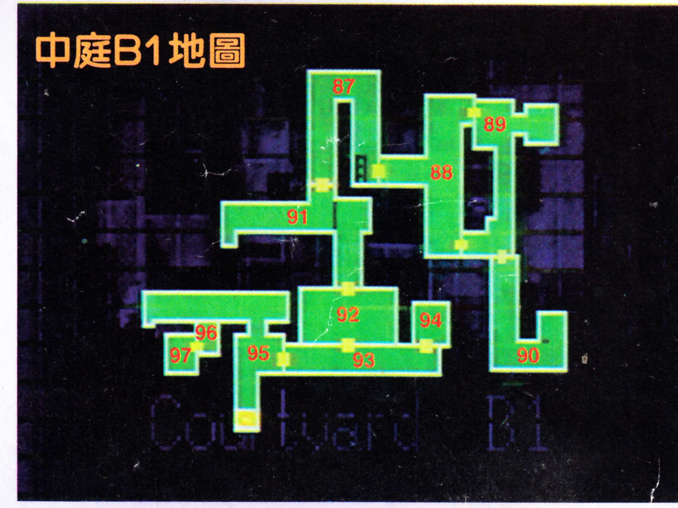
吧。

離開這SAVE房間後，我來到通道的另一端，當我將仍在手上的火炎放射器放到架上之後，房門應聲打開，這次來到

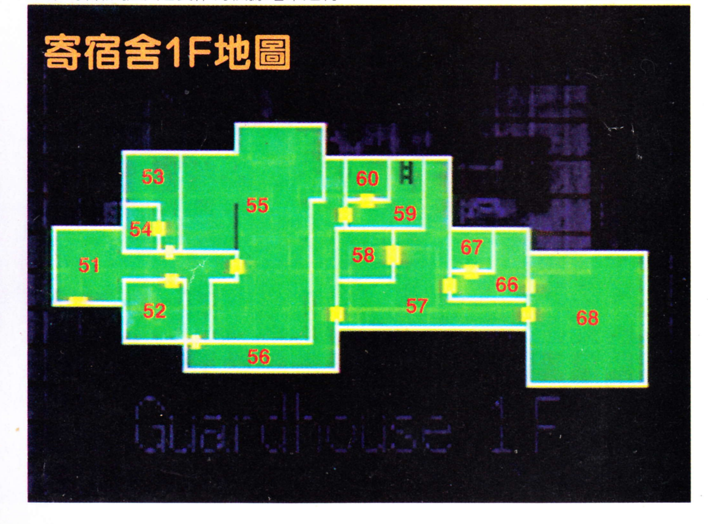


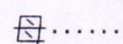


中庭B1地圖



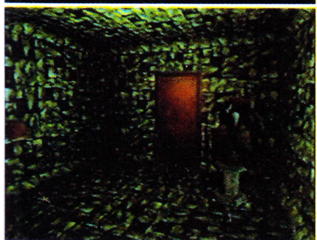
寄宿舍1F地圖





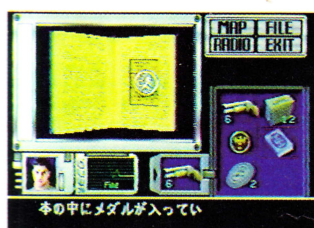
的通道(95)又有着一塊巨石和一個需六角形把手開動的機關，當我接近巨石引他滾到牆邊停下後，我先在巨石原來的所在地取得了中庭的地下圖及另一片MO碟，當我查看地圖時，發覺在這巨石滾動的通道左方應該是有一房間(97)的，於是我繼續使用那六角形把手，將石牆有洞穴的一方轉到左邊令通道接上。



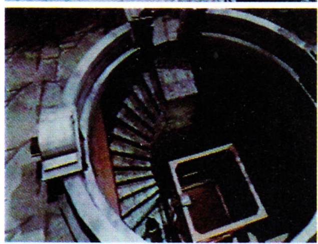


在這房間中，我發覺某格地面在踏上時是會觸動機關令牆上的暗格打開的，為了令房間內的石柱能移出來讓我推到那格地面上，唯一的辦法便是先以六角形把手用牆壁將石柱迫出來，終於令我取得牆壁上的「最後之書(下)」。

事實上，當我從中央調查兩本最後之書時，發現書內各藏着一枚狼及鷲的硬幣，帶着這兩枚硬幣，我乘上通道另一端的升降機，來到中庭1F地圖中和其他地區分離了的部份(98)，這裏的水池邊分別有刻上狼及鷲的石柱，於是我將這兩個硬幣放到石柱之上，池水隨即便退掉，出現了一條往下走的樓梯，利用樓梯盡頭的升降機，我來到了一間秘密的研究所中。

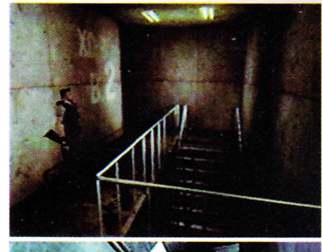






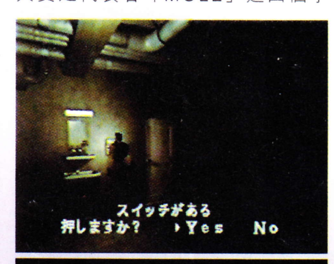
B1(99)主要是這研究所的逃生通道，由於門鎖要在第一級緊急狀態時才會開啟，這時只好先以旁邊的梯子走到B2，這裏的第一個房間(100)放了一個異次元箱，遺憾是打字機欠奉，離開這房間進入B2的通道(101)後，會遇上普通喪屍擋路，這裏除了兩株綠色藥草外，還放着第三枚MO碟，不過這一層餘下的房間「映像資料室」在這時就因為被電子鎖鎖着門而不能進入。

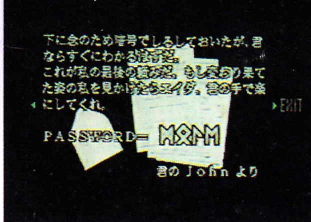






繼續走到B3的我，在主要通道(102)上遇上了一些新種喪屍，他們不但耐久力較高，而且即使被擊倒後亦會因為你進出房間而復活，這時我先進入旁邊的門，並走進那裏的第一間房中(104)，開了房間內的燈後，我先在枱上發現一封「研究員的信」，內容是關於寫這封信的研究員知道自己已被感染後，希望女友能帶走在映像資料室的資料，到動力室開動爆破裝置後離開，並將整件事告知傳媒，而這研究員亦在信中提到解除門鎖的話，是先要在終端機以他的名字「JOHN」來LOGIN，跟着輸入他女友的名字「ADA」作PASSWORD，不過映像資料室的門鎖是下了兩重密碼的，至於第二個密碼，他就只留下了一些符號，直到我推開木櫃開啟房內的藍燈去看牆邊的書時，終於知道這些符號其實是代表着「MOLE」這四個字母……







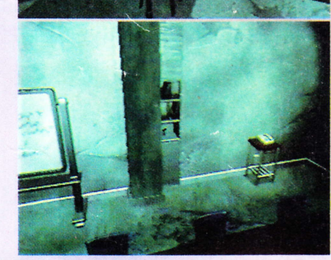
知道了密碼後，我來到一間設有終端機的房間(105)，開動電腦後，我照着JOHN在信中所寫的方法來LOGIN及輸入兩次PASSWORD，果然成功將B2及B3的電子鎖解除了，在離開這房間前，我還在地面發現了一盒幻燈片，於





是我帶着這幻燈片回到B2的映像資料室(106)，我先在這裏的書架上找到一份「研究所．警備系統資料」，知道了這研究所各層的大概構造，然後我將手上的幻燈片以枱上的幻燈機播放出來，想不到竟然是一份UMBRELLA公司的生物兵器商品目錄，裏面除了一些我一直以來面對過的敵人外，還有一個神秘

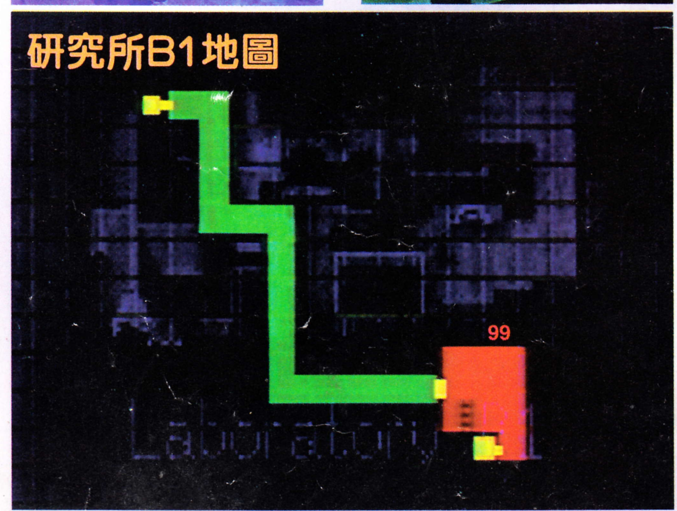




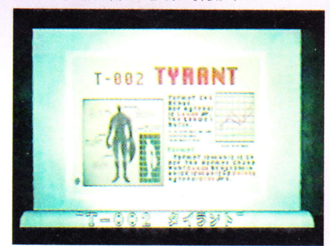
寄宿舍B1地圖



研究所B1地圖



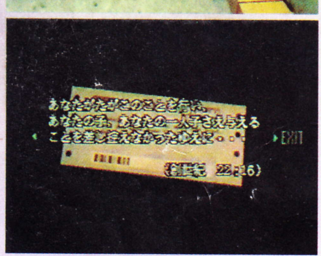
的名字TYRANT，想起那封「給保安部長的信」中，曾說過要將TYRANT廢棄，到底這會是怎樣的敵人？



這房間的牆上還有一奇怪的鍵盤，當我按動它時，牆上出現了暗掣，若連暗掣也按下，則可在對面的柱後找到一條研究所之鍵。

再次來到B3的我，首先進入樓梯口右邊的門，因為電子鎖的解除，現在連研究員JOHN那房間前面的另一間房(107)亦可進入了，當打倒了裏面的4隻新型喪屍後，我先取得了白板上的一份「機密FAX」，內容是說這研究所意外泄漏了一種t病毒的事，因為生還的社員幾乎都受到感染，加上研究室本身的警備隊被全滅，而且實驗體之中有很多開始不受控制，為了能繼續將事情保密，UMBRELLA公司似乎用了某些辦法來阻止州警及S.T.A.R.S.的介入。





除此之外，這房間的書柜上有着一部PASSCODE輸出裝置，只要帶着任何一枚MO碟前來，均可從這裏取得第一個PASSCODE。跟着，我利用在映像資料室取得的研究室之鍵，打開了通道





盡頭的門，來到B3的另一部份(108)，這時可先衝到正前方那間有打字機及異次元箱的房間(109)，SAVE後才進入斜前方的手術室(110)，看見這裏的兩個木箱及地上兩個渠口加一條鐵梯，知道又是「倉庫番」時間了，這時當然是先將兩個木箱封着地上的渠口，然後按着通風口下的機關，再推動鐵梯令自己可爬上這通風口裏。

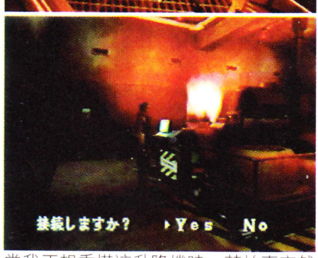
原來那通風口的另一端是研究室的停屍間(111)，這裏除了有麥林彈可取外，亦有着第二架PASSCODE輸出裝置，於是我便利用MO碟取得了第二個PASSCODE。



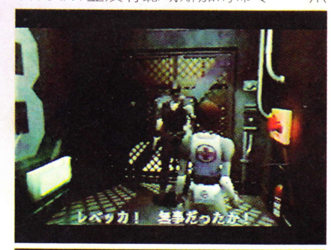
雖然我在B3右上方找到一架升降機，但卻因為沒有動力而不能動，於是我開始向B3右下方的動力室(112)進發，這裏的氣氛像極了「異形」，有一種新敵人出現，他們速度超快，手爪的威力比上次的綠色傢伙還要高，而且還喜歡跳到我背後纏着我攻擊，我決定用大逃亡的方法來面對這班「老細」，雖然看地圖知道向左走可以找到繼續前進的門，但原來在另一邊的盡頭是一部可提供電力給研究所的開關，開機後繼續前進，

終於來到了B3深處的動力爐房間(114)，這裏有着另一個電源供給裝置，我將這裏的裝置亦開動後，升降機的動力才可以真正回復。





當我正想乘搭這升降機時，莉柏嘉突然出現，原來她亦平安無事，我和她一起來到研究室的B4，這時我再次遇上了域斯加隊長，但他竟然用槍指向我們兩人，原來他根本就是UMBRELLA公司的間碟，艾域高就是死在他槍下的，這時他先開槍擊倒了莉柏嘉，然後將我帶到實驗室中看一隻名叫TYRANT的最強生物兵器，域斯加更將TYRANT放了出來，打算用他來將我殺死，不過TYRANT並沒有聽域斯加的命令，一爪



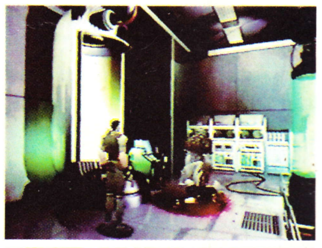




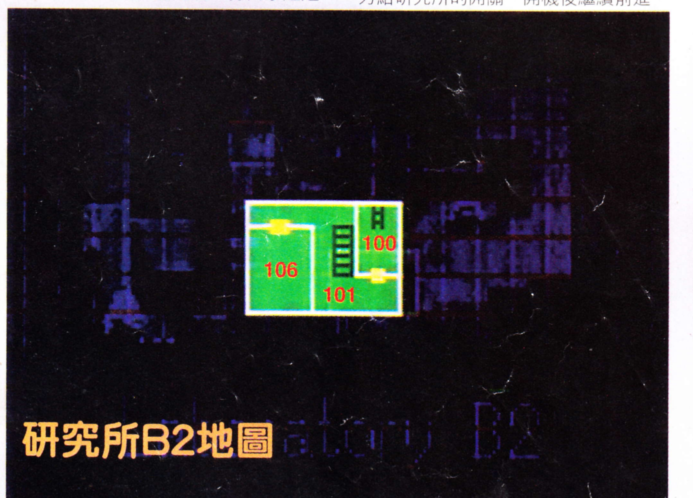


便幹掉了他。

迫不得已之下，我只好和這TYRANT一戰，雖然這傢伙的近接戰攻擊力大得驚人，但移動速度就只有喪屍的程度，利用實驗室的地形邊逃邊開槍，我總算將這怪物擊倒，然後便是開鎖離開這房間。原來莉柏嘉穿了避彈衣，所以並未有被域斯加剛才那一槍所殺，我們一起回到B3後，她說看見研究室內仍有很多TYRANT病毒，於是主動到動力室開動起爆裝置，和她分頭行動後，我帶着第3枚MO碟來到動力室的中央部份(113)，從PASSCODE輸出裝置取得了最後的PASSCODE。

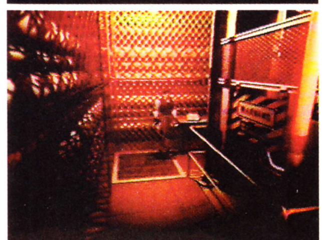










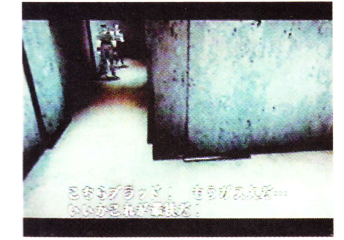


集齊了3個PASSCODE後，終於可以開啟B3左上方的密碼鎖，在監獄中，我找到了被域斯加困着的芝露，並和她開始一起逃脫行動，途經B2那個異次元箱時，當然要補充足夠的子彈和回復藥品，不過亦務必留下一個空格……





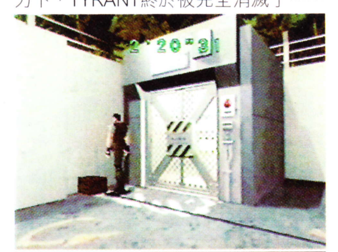
由於莉柏嘉開動了起爆裝置，B1的緊急通道現在可用了，我們在通道前進時，突然收到了來自直升機的通信，知道他們因為燃料快將用盡，不能再等太久，我繼續以通道內取得的電池放回電箱令通道盡頭的升降機開動，這時莉柏嘉趕到，通知我們還有3分鐘便會發生大爆炸！不過，怪物已經迫近通道，芝露決定和莉柏嘉一起擋着通道，讓我到





直升機平台通知直升機。

來到平台的我，先從升降機旁邊的木箱取得一個信號彈，將它拿到直升機場中央使用後，直升機終於發現了我，但就在直升機想降落時，TYRANT竟然再次出現並向我狂攻，今次他終於認真起來，我即使想逃亦感到有點吃力；就在我邊戰邊走之際，直升機上的人突然投下了一些東西在降落點中央，叫我用它去消滅那怪物，我將這東西拾起之後一看，火箭發射器一個是也！在火箭的威力下，TYRANT終於被完全消滅了……



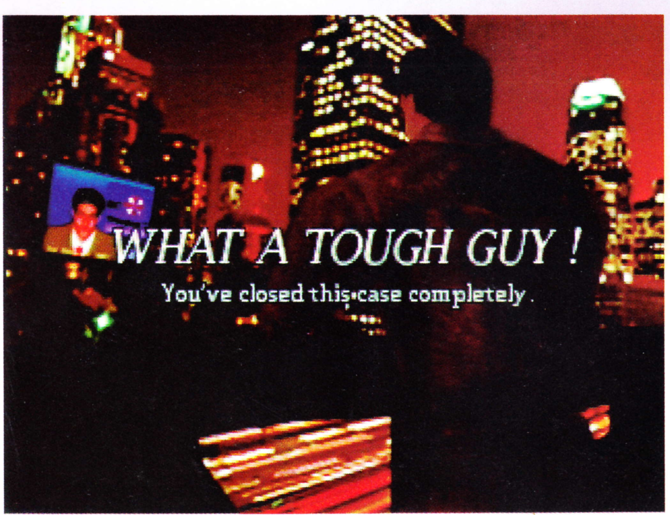






戰鬥終於結束，生還的人就只有我，莉柏嘉及芝露，不過其實已是眾多種不同的結局中最完美的一個了(YOU'RE CLOSED THIS CASE COMPLETELY)，在完結畫面後，我得到了一個擁有一條SPECIAL KEY來開始的SAVE FILE，以這FILE來重玩時，大屋1F內本來不讓我打開的衣物房房門終於可以開啟，我更可換上在這裏面找到的外套來進行遊戲，算是爆機後的小小獎勵吧。













房間內可取得的道具一覽(男性篇專用)

1.手槍、色帶
2.紋章、盾之鍵、藍色寶石
3.手槍彈匣×2
4.大屋1F地圖
5.色帶
7.小鎖匙
8.手槍彈匣
10.「植物學之書」
12.綠色藥草×1
13.藥
17.色帶、劍之鍵
19.綠色藥草×3、紅色藥草×2、鎧之鍵
20.壞散彈槍、手槍子彈、散彈槍子彈(要用小鎖匙)
21.手槍彈匣、「飼育系之日誌」、散彈槍子彈
22.手槍彈匣、散彈槍子彈(要用小鎖匙)
23.色帶、綠色藥草×2
24.手槍子彈
25.綠色藥草×1
26小鎖匙
28.散彈槍
29.綠色藥草×6
32.星之冠
34.打火機、紅色藥草
35.「研究員之遺書」、色帶、散彈槍子彈
36.大屋2F地圖、綠色藥草×1
37.太陽之冠
38.琴譜
39.金紋章
40.綠色藥草×2
42.手槍彈匣
43.散彈槍子彈
44.月之冠、散彈槍子彈
45.風之冠、左輪手槍
46.四角形把手、小鎖匙
47.紅色藥草×2、綠色藥草×3、藍色藥草×2、中庭地圖
50.藍色藥草×2、綠色藥草×2
51.藍色藥草×3
52.急救用噴霧、手槍彈匣
53.小鎖匙、紅色書、散彈槍子彈(要用小鎖匙)
54.制御室之鍵
55.手槍彈匣、色帶
56.綠色藥草×3
57.寄宿舍之鍵002
59.「植物42之MEMO」、寄宿舍地圖、散彈槍子彈(要用小鎖匙)
60.手槍彈匣
61.綠色藥草×2
65.手槍彈匣×2、散彈槍子彈×2、寄宿舍之鍵003
66.色帶(要用小鎖匙)
67.手槍彈匣
68.館之鍵(兜之鍵)
69.麥林彈、最後之書(上)
70.散彈槍子彈、麥林彈、「給保安部長的信」
72.散彈槍子彈
73.綠色藥草×2
74.小鎖匙
75.綠色藥草×1
80.散彈槍子彈×2、電池
81.「圖畫簿」、麥林彈(要用小鎖匙)
82.色帶、手槍彈匣
83.MO碟
84.綠色藥草×2、藍色藥草×1
88.火炎放射器
89.急救用噴霧、散彈槍子彈
90.手槍彈匣、六角形把手
91.火炎放射器、麥林彈
92.格鬥刀
94.色帶、急救噴霧
95.中庭地下地圖
96.MO碟
97.最後之書(下)
98.綠色藥草×2、藍色藥草×2
101.綠色藥草×2、MO碟
104.「研究員的信」、手槍彈匣
105.幻影片
106.「研究所・警備系統資料」、研究所之鍵
107.「機密FAX」
109.色帶、麥林彈、藍色藥草×1、綠色藥草×1
111.麥林彈





高達•再次站立於大地上
機動戰士 GUNDAM VERSION 2.0

文：阿姆羅•尼爾



話說舊年PLAY STATION的《機動戰士 GUNDAM》推出後掀起了莫大的迴響，以機艙作主觀視點、近似MS的超複雜按鈕操作及以原作作為依據的動畫場面均令各大少高達迷也為之瘋魔，無他，只因能駕駛高達乃不少高達擁躉的夢想。而在計劃成功之後，PS方面亦隨即宣佈《機動戰士 GUNDAM》將推出續作《VERSION 2.0》，究竟這是甚麼葫蘆賣甚麼藥呢？卒之，《機動戰士 GUNDAM VERSION 2.0》終也正式推出了，在測試後筆者除發覺機艙的設計更精外，在遊戲方面難度可說更高，敵機不再是一般的「鴨仔」，而且於故事上更以電視版作為藍本，不像上作般以電影版作骨幹，故在《VERSION 2.0》中玩者會比上作中看到更多令人懷念的機種。最後，攻略方面由於在操作上《VERSION 2.0》是與上作一模一樣的，而機艙的設計亦大同小異，故在操作及畫面資料顯示方面筆者亦不作無謂的解說，讀者如有問題便可見於第3期《遊戲誌》。至於在難度方面，本攻略亦是以最高的「NEWTYPE」進行的，因為一般難度係人都玩到，故以「NEWTYPE」以下進行的攻略也只是垃圾，那麼思義何在？因此筆者仍與前作一樣以「NEWTYPE」爆機，做個有責任的人！

遊戲的三種模式

STORY MODE

故事模式，即遊戲的正式攻略模式，遊戲中玩者必須以高達不斷作戰並以打倒自護公國為目標，當然，在遊戲中玩者亦將不斷與宿敵馬沙相遇。至於在故事的流程上新作亦以電視版作藍本，故基本上玩者可不用擔心玩起來與上作一模一樣。

VS U・N・T SPACY MODE

即「對戰聯邦軍模式」，可說是《VERSION 2.0》中最為吸引的賣點之一，模式中玩者的身份將由阿寶變成馬沙，目標當然是擊毀聯邦軍的皇牌高達，至於在遊戲中玩者便可選擇駕駛馬沙專用的渣古及紅勇士。

TIME ATTACK MODE

於作年便曾有人說出《機動戰士 GUNDAM》此遊戲的最大弱點，那便是在打爆機後便沒有甚麼玩，因此令遊戲的耐玩度減低。而正因此點，在《VERSION 2.0》中便出現了此「TIME ATTACK MODE」，在此模式中玩者可根據在記憶卡中的進度，以各已攻略的版面來作時間賽，同時亦即是說在爆機後玩者亦可以此模式來挑戰自己的新類型人能力。

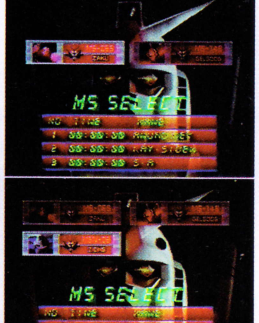




爆機有乜着數

記得在宣傳時，有關方面是曾說過在「VS U・N・T SPACY MODE」中除可使手馬沙專用的渣古及紅勇士外，是更可使用自護的，但在開GAME時玩者便可發現實際只能使用渣古及紅勇士，究竟是否有關方面講大話呢？原來，使用自護的關鍵便在於爆機的問題。因為筆者在以「NEWTYPE」爆機及貯好記憶後便發覺於「VS U・N・T SPACY MODE」中除可使用自護外更可以高達與高達對戰（哇！自護軍會有高達！？）。至於在編輯部的威迫下，筆者亦放下專嚴以「NORMAL」再爆一次，結果是「NORMAL」只可多使用自護，哈哈！都話「NEWTYPE」先係貨㗎啦！





系統上的不同之處

雖然在操作上《VERSION 2.0》與前作大同小異，但在系統上便作出了不少細微但重要的改動，故如玩者只以前作的理論進行遊戲的話便只會蹚得一鼻子灰，故在正式進行攻略前便要先了解遊戲的各個要點。

目標鎖死及水平移動

正如前作一樣，目標鎖死加上水平移動可是作戰中的關鍵，當玩者發現目標後，只要鎖死對方便能一直緊追及以電子萊福槍射之，在同一理論下，如對方進攻亦可以此加上水平移動來避去敵機的攻勢。不過正如上文所說，《VERSION 2.0》中的敵機已明顯精靈了不少，於一般情況下此技倆可是萬無一失的，不過在某些情況中，敵機亦會同以此系統反過來向玩者進攻，此外在速度差異上亦會令玩者與目標相撞，故在不少情況下玩者亦要隨時解除LOCK ON或在距離到達危險界限時以L1+L2來急停，隨即重新調教速度。

彈道偏差

正如前作一樣，當自機移動時不論是任何射擊也會出現彈道偏差的，而在《VERSION 2.0》中此效果的表現便更為強調，尤其是在宇宙及水中時由於高雙方均高速移動而更為明顯，故在射擊時玩者必須作出一定的預測及調教才能作出有效的射擊。

多段跳躍

於前作中當在地面作戰時，高達是只能作二段跳躍的，但《VERSION 2.0》便將設定更改為以推進器能源消耗作為限制，故在遊戲中玩者是可作多段跳躍的，而能源的補充便在沒有跳躍時慢慢補充。

強化與升級

在前作中，當玩者的分數到達某一階段後機體便會作出強化，而在《VERSION 2.0》中便廢除了POWER UP此點，而且一般的敵機亦只須一發電子萊福槍或一劍便完蛋，表像看來遊戲是簡易了，因為敵機不用再射幾十槍才倒下。不過在進入遊戲後，玩者便不難發覺即使是渣古這類小雜魚也利害了不少，而所指的不是指攻擊及防禦力，相對來說是敵方機師的駕駛技術明顯提升了，除迴避能力大增外，更能一面避開攻擊一面衝向玩者作出反擊，故遊戲中玩者絕不可因敵機一槍死而掉以輕心。

今鑊唔爆盾

在前作中如玩者過份依賴護的話，在受到一定程度的損害後護盾是會損壞及失去的，但在《VERSION 2.0》中護盾便可說是百份百硬淨，基本上任何程度的攻擊也不能將之擊破的。不過世上又怎會有免費午餐，故在遊戲中當與任何物體發生踫撞時便會震開護盾，此外一些些特別猛烈的攻擊如近距離的艦級射擊亦會將護盾震飛。最後，玩者必須要注意的便是護盾只能作出前方防禦，所有側面或背面攻擊均會做成傷害，因此在作戰時必須不斷留意雷達，以防止其他敵機偷襲。



馬沙　用渣古（MS-06S）VS高達（RX-78-2）

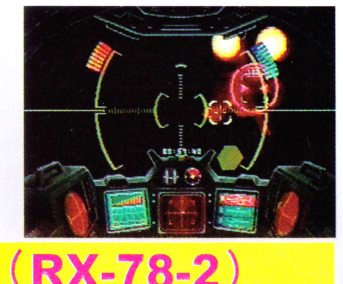
敵機：鐳射大砲（RX-77-1）
核戰機（FF-X7B）
高達（RX-78-2）

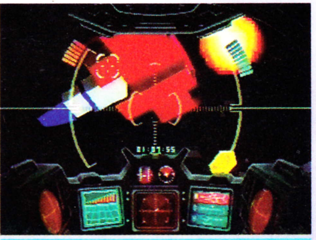
「VS U．N．T SPACY MODE」雖然不是遊戲正式的模式，但以難度來說亦不簡單（當然是指NEWTYPE難度），故玩者絕對不能掉以輕心，以為是紅彗星馬沙的專用機便大晒。的確，在故事模式中此紅渣古除防禦力強橫外，其高機動力及異常的攻擊力也令玩者為之頭痛，但話分兩頭，世上那有「酬賓大贈送」這回事的。因此在這「自護MODE」中便公平地將紅彗星神話放回現實的範籌，因為在原作故事中，馬沙的渣古基本上除有較高的機動力外便與一般渣古無異，而在進行遊戲時玩者所駕駛的亦只是一台高機動力的「紅色渣古」，而且實際上玩者亦不能太善用其機動力於作戰方面。跟着玩者亦要注意在裝備方面渣古是沒有護盾的，雖然在設定上在其右膊是有一肩盾，但在遊戲中便不計數淪為裝飾品，因此在對戰中玩者便唯有赤裸裸地作戰，以高機動力來避去敵人的攻擊。此外，在主武器方面渣古有機槍、鐳射斧及火箭砲，基本上鐳射斧及火箭砲的使用亦與高達大同小異，而機槍的不同特性便是破壞力低但不限彈數及能作連射，所以便要用上不同的使用方法。在作戰中玩者必須先將敵機鎖死，跟着一面以水平移動接近一面掃射，以一擊即離的戰術處理，故在數項選擇中，其實是以這「渣古MODE」的難度最為辣手的。

至於在攻略方面，其實遊戲的初段玩者所要面對的便只有鐳射大砲及核戰機各一台，而在戰鬥力方面只有鐳射大砲是對玩者有威脅的，因為核戰機的攻擊命中率甚低，加上由於玩者只要擊毀任何一台便會令高達立刻出現，故筆者便建議玩者先將有威脅的鐳射大砲幹掉，如此一來當高達出現時便可較輕鬆地處理。而在行動方面，基本上只要用上上文中所提及的戰術便行，基本上不論是鐳射大砲或核戰機也不難對付，但玩者亦要切記是不斷保持最高的速度，因為只要玩者一停留下來便會成為上佳的練靶材料，記着，渣古是沒有盾的。至於在高達出場後，玩者便一擊即離戰術便更見重要，在鎖死高達後，玩者便要以高速作水平移動的接近，並以在機體旁邊擦過為目的，同時在到達射程範圍時便不斷掃射，以密集射擊來彌補機槍攻擊力不足的缺點，而此舉的好處便是在這軌道下高達是頗難命中玩者的，但玩者便可以掃射來以「密食」取勝，同時亦可避免了因沒有護盾而出現的實力差間題。最後，在脫離時玩者亦要緊看雷達，小心高達在此時轉身在背後攻擊，此外在相撞後亦要立刻再行調教速度，以免變成固定標靶。









紅勇士（MS-14S）VS高達（RX-78-2）

敵機：鐳射大砲（RX-77-1）
吉姆（RGM-79）
高達（RX-78-2）

在以小渣古力抗高達之後，相對來說跟着以紅勇士火拼高達的模式便「公平」得多了，第一：玩者終於有盾用，即防守方面有着落，不用一味靠避、第二：手上雖沒有火箭砲，但基本火器變回威力均等的電子萊福槍，反正火箭砲命中率低兼限彈數，故理論上可說有利無害，第三：近身武器由鐳射斧變成鐳射茅，接近戰的攻擊範圍終可與高達拉平，不用到面貼面的距離才能作出接近戰。而根據以上的數據，玩者亦不難發覺在基本戰力上紅勇士是與高達差不多的，至於在移動速度方面兩者也是不相伯仲，所以在戰鬥中玩者基本上是可將紅勇士當作高達駕駛的。

至於在作戰方面，在遊戲的初段玩者亦暫時不會與高達相遇，在敵機中亦以鐳射大砲及吉姆為主，基本上玩者要在擊落三台敵機高達才會出現的，由於在這「自護MODE」是以盡快擊倒高達為目標，加上敵方會不斷有增援出現，故玩者應以快刀斬亂麻的方法先行處理這些雜魚，好令高達快點現身。而在雜魚的處理方面，基本上吉姆仍扮演着一貫的「祭品角色」，攻擊上十發最多有一至兩槍中，而鐳射大砲的電子萊福槍亦命中率不高，相對來說要注意的便是當它在自機的正前方時要提防它以背上的大砲射擊。正因以上數點，故玩者基本上亦可以一貫的射擊戰理論處理，先在遠距離鎖死目標，跟着前進拉近距離及在到達有效射程範圍以內時以電子萊福槍射擊，同樣地，如對方反擊亦可以水平移動避開。此外，讀者如對自己的操控技術有信心的話亦可以筆者的方法處理，由於在設定上各種機體均以接近戰武器如鐳射劍的破壞力是最為強勁的，加上紅勇士的鐳射茅長度又十分適合作突破戰陣用，故筆者對付這些雜魚的風格便是一口氣衝進敵陣，以本身的操控技術配合機體的高機動力令敵機在身邊擦過及在此時以長茅快砍數件，由於敵機是一刀死的關係，故不用一會玩者便可自同僚的通訊中得悉聯邦軍的高達已出現。

由於在戰術上高達亦是會先將玩者鎖死及以水平移動令自己處於主動的攻擊位置（查實其他雜魚也會，不過技術當然有一段距離），故在與高達對陣時玩者是很易會和它相撞的，同時在水平移動上玩者亦必須更努力才能準確地以電子萊福槍擊中，簡單點來說便是兩者已展開了一場機動戰士的DOG FIGHT。故此在戰術上玩者便必須經常舉着護盾及作出隨時改變武器的準備，當鎖死高達時玩者便要以電子萊福槍作遠距離的射擊，而在到達近距離時便要立刻轉用長茅及於正面相撞前的一剎那及擦過時攻擊，由於電腦很少以鐳射劍作戰，而且在相撞後對方通常會有一小段時間失去機體的制御能力，故在相撞後便可不用鎖死來射擊，純粹以時間差攻擊來分出勝負。







自護（MSN-02）VS高達（RX-78-2）

敵機：鐳射大砲（RX-77-1）
吉姆（RGM-79）
高達（RX-78-2）

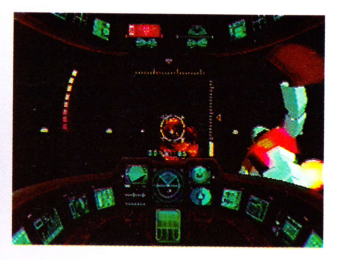
自護呀！終於有機會一嘗駕駛「至惡」的「自護」了！而且戰場更是神聖的阿巴奧要塞！馬沙•阿茲立普神啊！求你上身吧！自護公國萬歲！死吧，小蜻蜓！相信各身兼動畫迷的讀者在使用自護時也會像筆者般激動吧，鬼咩，自護嗚！原作中它只有80%的完成度也能令高達陷於苦戰，哼哼，如果當時自護能完全完成的話，相信高達史必定要改寫！不過各位有信心能在此「自護MODE」中先將歷史改寫嗎？老實說，遊戲中的自護在「調教」後明顯減弱了不少，絕對可說是只有80%的完成度，因此在對付雜魚時玩者基本上也不能恰靚仔，而在與高達對戰時亦令實力上均勢了。

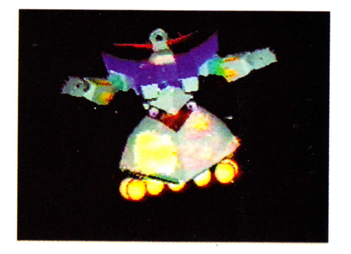
至於在攻略前，玩者首先便要先行理解自機的特性，的確，以自護的機動力絕對能以「狼入羊群」般的氣勢衝入敵陣作強行突入，一口氣擊落多台敵機，不過自護亦有一個致命點，那便是由於機體並不是完全完成，故在武器的選用方面是要以貯能源的形式作進級的，而且自護亦與渣古一樣沒有配備護盾，故在攻擊及防守上玩者均要配合機體的性能來用上不同的方法。至於基本上玩者在不攻擊時便會慢慢貯起能源，再跟據所貯的份量來順序選用頭部的光線砲、腹部的米加粒子砲及兩腕的線控米加粒子砲，當然，在破壞力上是以光線砲最弱，線控米加粒子砲最強。此外，在線控米加粒子砲方面玩者亦可選擇以一隻或一雙來攻擊，而在射出後的線控米加粒子砲是可作全周域的進攻直至與敵機接觸為止的，故在射出後玩者應繼續鎖死目標及以其他武器攻擊，以收雙重攻擊之效。

至於在正式攻略上，自護頭部的光線砲由於可作連射，故基本上可說是對雜魚用的主力兵器，不過在敵機的防禦力方面，基本上不論是甚麼兵器也能以一發將吉姆擊毀的，但鐳射大砲便有較強的防禦力，即使是線控米加粒子砲也要用上數發才能將之擊落。因此為保留實力與高達對決起見，玩者最好不作任何攻擊及以高速衝入敵陣突破敵機的隊形，同時一面貯藏能源一面緊看雷達，當能源貯至可使用線控米加粒子砲時便立刻選一台最接近的敵機重擊及一擊即離，以游擊戰術逐隻擊破，當然，如找尋敵機時同時有數台敵機便最好選擇有威脅性的鐳射大砲擊毀，好令在與高達對戰時不致有程咬金出現。至於在擊落三台敵機後，聯邦軍那台白色的傢伙便會出現。

在與高達對戰時，玩者雖然有強力的（理論上！）自護在手，但由於沒有盾兼強力武器要貯足能源才能使出，故在戰術上首要記着便是一個「忍」字。由於以上兩點，所以玩者的基本戰法便是先行逃走，跟着於能使用線控米加粒子砲時進攻，故在攻擊程序上便是不斷重覆：「逃走兼貯能源、索敵、進攻」。至於在要點上，於逃走時便要看緊雷達注意高達有否追擊，如相遇便不妨一面逃跑一面以光線砲掃射，此外在索敵時便要令高達處於自機的正面及在中距離時才發射。







高達（RX-78-2）VS高達（RX-78-2）

敵機：高達（RX-78-2）

「哇！又話「VS聯邦軍MODE」嘅，點解會有高達對高達㗎？」「唔好理啦，有得玩你就玩啦，你以為同樣有隻高達係手就會勢力均等㗎嚐？騙局嚟㗎，傻仔！正牌阿寶揸隻高達好癲㗎！哇！去咗邊？咁都得！？」以上，便是筆者以NEWTYPE爆機後發生靈異事件時與某編輯的對話。的確，自護軍竟又有隻高達與聯邦的高達對戰真的十分令人難以理解，不過邪門還邪門，此模式除過癮及充滿挑戰性外亦有一絕對有用的效果的，那便是令玩者明白高達應如何作出高效率的戰鬥，以及知道在性能上高達有甚麼缺點以作出針對性的戰術策略。

至於在結果中，玩者可發現由正牌阿寶所操控的高達雖仍可鎖死，但在互相鎖死及同時水平移動下，由於操控上的實力差而往往出現當到達有效射程範圍的一剎那失去其踪影，而且更糟的是對方又會突然於近距離在玩者的面前出現，加上在射擊的命中率上對方又有超水準的表現，故在對壘時於遠及中距離射擊上玩者只可抱着搏彩的心態。故相對來說，較實際的戰術便是以高速互相接近，以接近戰決勝負，本來理論上此舉是可以鐳射劍殺出一條生路的，不過問題便是由於雙方的速度均十分快，所以往往會發生相遇的情形，至於在相遇時如劈中的話敵機便會彈開及離開鐳射劍的攻擊範圍，因此鐳射劍便只可每次作一次擊，加上如時間配合得不好的話在失誤後便會相撞及讓對方逃掉，雖然此方法同樣奏效，但問題便是效率低兼浪費時間。於是，筆者便索性利用敵機能突然在近距離出現及相撞率高來作為進攻的跳板，方法說穿了其實亦很簡單，首先玩者當然亦要先將敵機鎖死，跟着便在遠及中距離以電子萊福槍射擊碰踫運氣，至於戲肉便是當敵機消失於瑩幕時立刻將射擊的標的移到瑩幕的正中偏下位置，並且在敵機再高速於正中出現時立刻射之，而且敵機在中招後是有一段制御不能的時間的，故玩者起碼亦能再乘勝追擊射多一發，而且即使不幸相撞，在雙方均出現制御不能時其實玩者仍可移動射擊的標的的，故即使相撞也起碼能作一次攻擊。故此，此方法可說是高達對付高達的最有效戰術，同時玩者亦可知道其實速度才是高達的最大武器。









STAGE 1 紅彗星

敵機：渣古（MS-06F）
馬沙　用渣古（MS-06S）

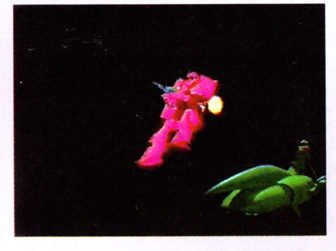
二十世紀末，人類人口已增至110億，當中有90億人已移居於地球及月球間的殖民衛星內，同時地球亦已成立了聯邦政府，進入了「宇宙曆」的年代。然而在聯邦的政策下，居於殖民衛星的居民竟被待為次等居民，而居於地球的又擁有種種特權，因此不少殖民衛星的人民已產生不滿。終於在宇宙曆0058年，衛星3號的政治家自護•森•泰格向聯邦政府發出獨立宣言，成立「自護共和國」。0069年，自護突然逝世及由湯金•桑比接掌大權（實際上其實是湯金將自護行弒及宣稱其病逝），而自湯金執政後便立改國號為「自護公國」，並且實施獨裁統治及以科學力量致力發展新型軍備「機動戰士（Mobile Suit）」（簡稱M.S.）。結果，宇宙曆0079年1月3日，自護公國終向聯邦政府宣戰，「一年戰爭」正式爆發。戰爭初期，自護公國憑M.S.部隊頻頻報捷，於短時間內已佔領了地球三份之二的版圖，而於劣勢中，聯邦亦覺悟到MS的戰略價值，於是秘密開發一極秘計劃——「V作戰計劃」。同時，由於自護的策略太急進的關係，故在戰線上亦發生了補給的問題，於是戰爭又進入了膠着狀態中。同年9月，「V作戰計劃」完成，隨著V作戰計劃而開發的新型太空母艦（WHITE BASE）亦載着計劃的重要「貨物」駛進殖民衛星7號。可惜兩台到此偵察的自護MS「渣古」竟發現到此「貨物」，於是一場小型戰事立刻爆發。而於混亂中，平民阿寶竟登上及起動了該「貨物」。而此「貨物」便是聯邦軍首台兩足步行機動戰士——RX-78 GUNDAM！在戰鬥中雖然阿寶只能粗略地控制高達，但由於高達擁有比一般機動戰士高五倍的戰鬥力，故亦能勉強地擊毀那三台渣古。

在一輪攻擊後，不論是衛星7號及太空母艦上的聯邦軍均死傷不少，為免再牽連衛星7號，在收容了部份難民後太空母艦便立刻離開。在登艦後，由於艦上的正規人員非死即傷，故艦橋上的公作便由一群少年負責，而原本的人員便負傷從旁指導，至於唯一的軍官侯補生布拉度便負責協助哈奧艦長指揮，阿寶則由於是唯一一個能好好地控制高達而成為高達的機師及負責護航。可是，就在太空母艦離開衛星7號後，自護的追兵竟尾隨而至，而且其小隊的指揮官更是阿寶一生中的宿敵——馬沙。馬沙可說是不論是聯邦或自護也聞之色變的皇牌機師，在「羅姆戰役」中他便曾有一口氣擊沉五艘聯邦軍戰艦的驚人記錄，加上他所專用的渣古除髹上一身赤紅外更擁有比一般機動戰士高三倍的機動力，在戰場上他便有如旋風般將敵機捲成殘骸，所以各人也稱他為「紅彗星」。

至於在遊戲攻略方面，由於是初版的關係，故敵機也不算多，只有兩台渣古及一台由馬沙專用的渣古，而且在一開始三台敵機已全數出現。在處理方面其實玩者只需對付馬沙一台已足夠，但為免「神聖」的決鬥受到騷擾，故筆者亦建議玩者先行將兩台小渣古射掉後才與馬沙對決。在機動力及防禦上，渣古與高達是絕對有一段距離的，故在一射死的大前題下，玩者只需以高速移動及不斷在雷達上索敵，當鎖到敵機時如是馬沙便立刻放棄及再鎖另一台，當鎖到小渣古時便只需以水平移動接近及以電子萊福槍在中距離射擊便行。而在對付馬沙方面，對於仍未熟習操控的玩者來說便可說是一個惡夢，在鎖死他時他除會高速移動外亦會失驚無神轉身向玩者開火，故玩者在對付馬沙時便要一直舉着護盾，同時一直緊鎖他及令他保持於自機的正面位置，因為他會時常很靈巧地飛到玩者的側面向沒有護盾的部份攻擊，而在攻擊方面玩者便是一直忍耐直至到達較有把握命中的中距離才開火，此外在命中時由於他會有一小段機體制御不能的時間，故玩者在這段時間便絕對地要乘勝追擊，而在受到一定的損傷後，馬沙便會撤退。









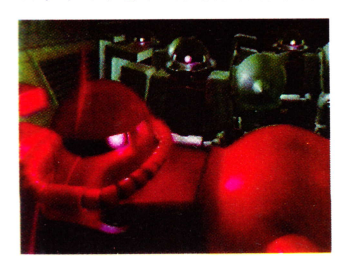
STAGE 2 大氣圈突入

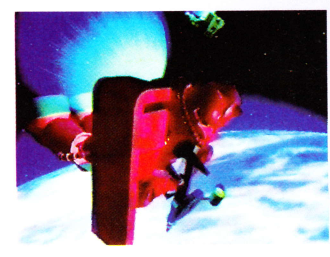
敵機：渣古（MS-06F）
馬沙　用渣古（MS-06S）

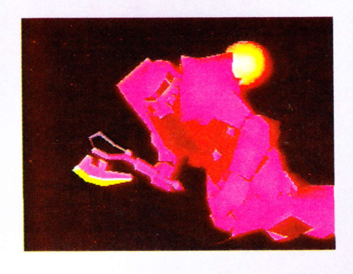
一輪激戰，阿寶幾經辛苦才能將馬沙擊退，之後太空母艦便向要塞露拿捷進發，希望在到達露拿捷後難民能受到收容。可是當到達露拿捷後，阿寶及所有難民除得不到收容外更被官僚的聯邦軍以擅自開動軍方最高機密而軟禁。更不幸的是自護的追兵竟在此時殺到，幸好在太空母艦艦長哈奧艦長的協助下，所有難民又再次登上太空母艦及逃出露拿捷。雖然一行人最終也成功地安全逃離了，可惜本身已身負重傷的哈奧艦長亦不幸逝世，於是在太空母艦上便再沒有正規軍，只剩下一群難民，因此艦上的一切事務亦需重新分配。在唯一的軍官侯補生布拉度領導下，各單位的分配亦己妥當，至於戰鬥方面便由阿寶駕駛高達、暫及小林隼人分別負責駕駛鐳射大砲及太空坦克，而布拉度當然是負責回艦長之職吧。

既然工作分配好了，那麼亦要定下目標吧，由於在露拿捷得不到收容，故眾人便決定到地球去，希望聯邦政府能收容他們，於是太空母艦便準備進入大氣圈，可是就在進入大氣圈時，得悉情報的馬沙竟又聞風而至，企圖截擊正進入太氣圈的太空母艦，於是阿寶便受命作出護航。

至於在攻略方面，玩者在正式攻略前先要注意一點，遊戲中會共有四台敵機出現，分別是三台渣古及一台馬沙專用渣古，而除馬沙外，其餘三台普通的渣古均會向太空母艦進攻的，如不幸地太空母艦被擊毀的話便會立刻GAME OVER，故玩者在開始遊戲時的首要任務便是盡快地擊落三台渣古，以免太空母艦被擊落。而在戰術上，於遊戲開始時玩者是會面對太空母艦的，同時玩者亦要知道高達是可以和太空母艦相撞的，而在相撞後護盾會因撞擊力而彈開導致一小段時間不能持盾，而此段時間便可說是機敵攻擊的上佳機會，再加上在母艦附近作戰的話可能會導致其餘的渣古在母艦附近徘徊，增加母艦被襲的機會，故在遊戲開始時玩者首先便是要先確定太空母艦的位置，之後便是稍為離開母艦來引開敵機及保持在離母艦較遠的位置作戰。而在攻擊方面，三台渣古其實也不是太強，基本上玩者能將它們引開已成功了一半，在離開母艦一段距離後，玩者便可立刻先鎖死一台及以電子萊福槍射擊，以逐隻擊破來處理，不過玩者同時亦要注意一點那便是不要以為敵機不強便慢慢打，因為敵機有三台，當玩者追擊一台時可能另一或兩台已飛返及向太空母艦攻擊，故玩者在作戰時亦要一直保持距離及緊看雷達，盡可能將三台敵機均留在雷達可探索範圍內，以便從雷達上得其所有機體的行踪。最後，在紅彗星馬沙方面，基本的戰術仍與上一版一樣，玩者必須一直舉着護盾來鎖死他，並且在中距離才開始射擊，此外亦要提防他飛到身旁或身後攻擊，不過話分兩頭，由於在上一版中玩者已有付馬沙的經驗，加上他又不會向太空母艦進攻，故理論上技巧是與上一版差不多的，相對來説難度亦比上一版輕易些。









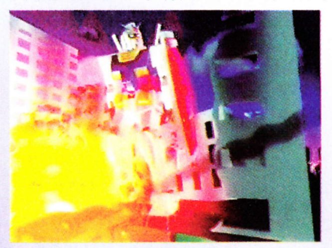


STAGE 3 加孟之死

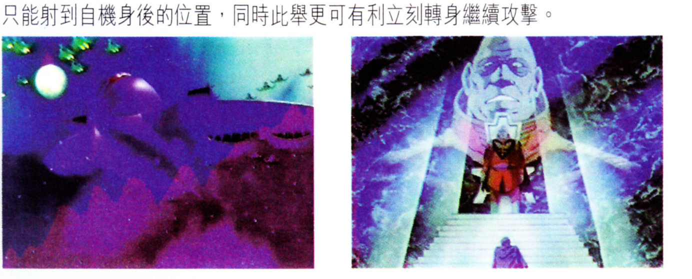
敵機：渣古（MS-06F）
戰鬥機
加奧攻擊空母

經過一輪糾纏，太空母艦終成功進人大氣圈及到達北美洲，不過在到達地球這陌生的故鄉後，戰鬥的命運似乎仍沒有打算放過太空母艦，除馬沙仍像鬼魅般噬尾而尾外，自護公國元首湯金•桑比的四子加孟•桑比更以強大的兵力組成「歡迎部隊」，因為他除是湯金之子外更是地球地球攻擊軍司令，亦是馬沙在士官學校時的好友，故不論在公在私加孟也絕對不能放過太空母艦。而在一輪短兵相接的苦鬥後，馬沙竟突然放過高達，因為馬沙已發現到一個更加好玩的遊戲，在要求增援及報告了自己的位置後，馬沙便匿藏於一角看看好戲上演。原來，馬沙在追擊高達時竟發現了太空母艦的位置，而馬沙亦盤算到如加孟的機隊到來增援的話便將會很接近太空母艦主砲的射程範圍，而其指揮官亦會發現到此點及命高達將加孟及其部隊引到主砲的射程內及以主砲擊落之。到時，馬沙便可不費吹灰之力來成功進行他的復仇計劃第一步，雖然事實上馬沙與加孟的確是好友，但實際上馬沙便是當年自護共和國的始創者自護•森•泰格之子！在父親被暗殺後，他與妹妹便被家僕救走，之後他便改名換姓以馬沙這名字加入自護軍及逐步進行其復仇計劃。最後，加孟在被太空母艦以主砲射擊之際亦終察覺到這是馬沙的陰謀，而在通訊器中加孟亦憤憤地質問馬沙為何出賣他，不過換來的只是馬沙冷冷的一句：「的確，你是我的好友，但你的父親可不是。」隨着馬沙的笑聲，加孟身處的加奧攻擊空母亦化成飛灰，太空母艦亦安然逃過一劫，同時亦成為馬沙復仇第一步的工具。

至於在正式攻略前筆者便先要説説史實，不論是TV版或電影版，加孟也是死於太空母艦的主砲下的，但在遊戲中，玩者於此版的任務竟是要以高達擊落加奧攻擊空母，似乎有關方面為令遊戲的可玩度增加已無所不用其技。而在攻略方面，在此版中玩者的主要對手便是從空中攻擊的戰鬥機，故在此版中玩者的首個課題便是以預計彈道偏差來作對空攻擊，此外便是如何在滿佈障礙物的地形中移動，以免因踫撞而給敵人有機可乘。在遊戲開始時，玩者面前已有渣古出現，不過在數量上，此版中渣古只屬小角色，同時為能專心對付空中的戰鬥機及為免高達在「頭顫顫」時受到地面攻擊，故玩者首要的任務便是先處理地上的渣古。在處理上，於地面移動的渣古便易射得多了，玩者只需先將敵機鎖死及稍為將彈道調教便行，不過在追擊時便要注意附近的建築物，因為玩者除有機會撞向建築物外，建築物亦會成了敵機的掩護物的。至於在戰機方面，其實對付方法便更簡單，玩者先選一較空曠沒有太多建築物的地點，之後便逐隻擊破。方法上玩者當然先要鎖定一敵機，之後便將射擊的標的移到紅圈頂部的邊沿射擊，基本上玩者在再稍為配合時間後便能作出百發百中的截擊，至於如敵機攻擊其實玩者亦可從瑩幕中看到的，此外在截擊時如失手，通常敵機也會立刻還火的，故如發現敵機攻擊及自機攻擊失誤時，玩者亦要立刻舉盾防禦。最後，首領加奧攻擊空母便會出現，而此時玩者如仍未能將所有戰機擊落，那麽便不要理會加奧攻擊空母，一定、絕對要先將所有戰機擊落才對付加奧攻擊空母，以免因要同時對付多台敵機而令自機出現空檔給敵機擊中。在對策方面，加奧攻擊空母的攻擊其實除十分貧乏外亦很易處理，玩者只要一直鎖死它及外圈中範圍射擊便行，而每當玩者與之接近到一定程度時加奧攻擊空母便會發射米加粒子砲，此時玩者基本上是可從容地以護盾防守的，不過筆者便較為急進，在對方發射時便立刻向前跑，令粒子砲只能射到自機身後的位置，同時此舉更可有利立刻轉身繼續攻擊。







STAGE 4 灼熱之危機

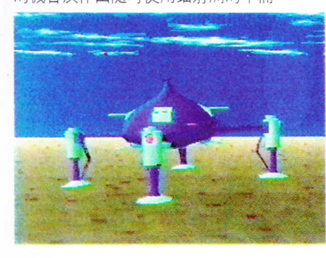
敵機：渣古（MS-06F）
戰鬥機
地面戰車
亞撒姆（MAX-03）

在加孟死後，由於自護以其犧牲作渲染，故不少自護軍亦自願組成復仇部隊向太空母艦追擊，故在正前往聯邦軍於南美洲的總部查布羅時，太空母艦亦不斷受到襲擊。至於戰事到了此階段，聯邦軍中亦開始有部份將領開始支持太空母艦上的這群雜牌軍，而當中的尼比路將軍更派出了補給部隊替太空母艦補給，然而要到達補給點便先要向亞洲大陸西部進發，之後更要橫過戈壁沙漠，再繞道於　海才能到達，並且更要於五天後到達。在途中，阿寶由於年少前盛而自以為是艦上最強最重要的，加上在被布拉度責罵後更憤而靜靜地駕着高達離去。而在阿寶流浪的途中，加孟的胞姊——自護軍突擊機動軍司令官琪利亞及其部下麥斯竟帶同大批軍隊趕至，組成一強大的包圍網向太空母艦攻擊，幸好阿寶最後也覺悟及返回助戰，不過之後受到處罰也是入然的事吧。不過阿寶在流浪這段期間便曾發現了一個由麥斯管理的自護軍礦物採掘基地，當然結果是基地受到阿寶的破壞吧，而麥斯最後雖以「空中砲台」亞撒姆反攻，但結果雖然是撿回一命，但始終失去了基地也已令他蒙羞，故此之後在對太空母艦的大圍捕中，麥斯竟如此落力其實亦不難理解的。

至於在這版中，玩者的任務便是要毀滅這個自護軍礦物採掘基地，而在攻略前筆者亦先行説説本版首領亞撒姆的身世。基本上亞撒姆是一台只在電視版中出現的機體，而且在機種上它是在「機動戰士（Mobile Suit）」研製成功前的一台「機動堡壘（Mobile Armour）」的試作機，至於自護軍便喜歡稱它作「空中砲台」。而在攻略方面，在這版中由於陣地是敵方基地的關係，故在首領出現前敵人是會不斷有增援出現的，至於令首領出現的關鍵便在於玩者是否已將版圖中的司令塔破壞，因為當玩者將司令塔破壞後除亞撒姆會出現外，敵方亦會停止增援。至於在遊戲開始時，玩者眼前便會有兩台地面戰車，而玩者亦要立刻先鎖死一台及水平橫移，此外玩者必須以最快速度先解決這兩台地面戰車，因為其實在遊戲開始時已有兩台渣台潛到玩者的身後，故如玩者不能盡快幹掉這兩台地面戰車便會導致兩台渣古有機可乘及於背後襲擊。此外藉得一提的便是在這版中渣古的戰術是頗為蠱惑的，如不慎被它潛到身後便會被它在背後近距離纏着及連續開火，故當玩者發現渣古的行踪時便務必於中距離將之處理。另一方面，此版中的戰機於攻擊力上亦強化了，當玩者鎖死它時它只會像一般情況般攻擊，但當它越過玩者而玩者又立立刻轉身繼續鎖死的話，它便會從尾部射出米加粒子砲，而當玩者遇上此情況時便可以水平橫移避去及繼續攻擊。此外，玩者亦要注意此版中的司令塔是不能鎖死的，而且在司令塔旁亦有兩個不能鎖死的固定砲台，因此當破壞司令塔時玩者不妨將自機的移動速度減慢及以水平橫移來調教彈道。最後，在首領方面其實亞撒姆也不是不難處理，不過玩者亦要在之前的戰鬥中保存力量，因為在攻擊上亞撒姆是頗為「老屈」的。首先，在鎖死它時它便會與玩者玩賽跑，而以兩者的高速移動是會令彈道出現嚴重的偏差的，故實際上玩者能接近及攻擊的機會可説是千載難逢。此外亞撒姆最老屈的便是它是可放出一雷達的，而此雷達便可令高達立時失去活動能力，及慢慢吸去高達的能源，雖然在此時玩者可立刻將武器切換至鐳射劍，而在揮動鐳射劍時亦可將頭上的雷達破壞及恢復活動能力，但在這個程中只要稍為慢些也會立刻再被亞撒姆攻擊，因此玩者必須好好地把握每次攻擊的機會及作出隨時使用鐳射劍的準備。











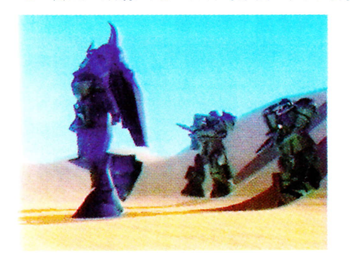
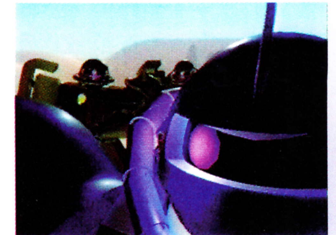
STAGE 5 砂塵中之敵

敵機：渣古（MS-06F）老虎（MS-07B）

雖然太空母艦已繞過一大段路才到北愛爾蘭補給基地，可是沿途還是不斷受到復仇部隊的追擊，在戈壁沙漠中，太空母艦便受到一台新型機動戰士「老虎」的襲擊。於原作故事中，此段本是瑪茜擅自駕駛高達迎戰老虎的，但由於瑪茜並不熟習高達的性能及操作，故最後導致高達的右腳掌遭老虎以電鞭砌去，而阿寶便駕駛着鐳射大砲營救，跟着在調機後，阿寶便以行動不便的高達苦戰老虎，當然，結果大家也猜到吧。至於在遊戲方面，為增加遊戲的趣味，故當中一些細節也難逃被修改的命運吧，故在此版中玩者雖仍是以高達應戰，但當然是一隻會行會走、健健康康的高達。

而在攻略方面，理論上是可用回在前作中對付老虎的方法的，不過有攻略過前作的讀者在看到這版出現的三台機動戰士的機動力後也應知老把戲未必行得通吧，因為，在系統的追加上也加入了一些小把戲，而在這版中效果便更為明顯。當進入版面時，玩者便可發現螢幕右下方的計器表示出較高的讀數，而這計器所顯示的便是四周環境中的米洛夫斯基粒子的濃度，由於機動戰士的雷達是以探測敵機所發出的米洛夫斯基粒子作位置確定的，故如四周的米洛夫斯基粒子濃度較高的話，那麼機動戰士的雷達便會被干擾，而最直接受影響的便是目標鎖定系統的效率亦會隨之下降，因此在這版中玩者的課題除是如何命中以超高速移動中的敵機外，便是如何在米洛夫斯基粒子濃度偏高的程況下作戰。

至於在遊戲開始時，玩者便可發現眼前有三台機體，分別是兩台渣古及一台鐳射大砲，當然，鐳射大砲是玩者的僚機，但同時亦不要期望此僚機能替自己擊落任何敵機，還是靠自己吧。至於在流程上，於此版出現的敵機只有三台，那便是開始時出場的兩台渣古及在兩台渣古被擊毀後出現的首領——老虎。在處理方面，兩台渣古的速度其實也在高達之下，故玩者只要保持在中距離作戰及不斷預計彈道作出狙擊便行，由於渣古是一槍死的關係，故只要保持到距離便不難處理，不過在對付兩台渣古時，玩者亦應好好地記着它們的行動方法，以作為對付老虎的參考。最後，在對付老虎方面，其實基本方法亦是要令對方倒下及在對方站起時不斷作追擊，不過問題便是如何掌握此機會。事實上，老虎的動作雖然是快得驚人，但其實它的攻擊模式是絕對有跡可尋的，而玩者首先要做的便是無時無刻也緊鎖着它，當然玩者亦可同時以電子萊福槍射擊碰碰運氣。至於能正式攻擊的機會便有兩個，第一個便是待它跑到身邊及以電鞭攻擊時，玩者先用護盾擋去攻擊，之後立刻以電子萊槍射擊及不斷追擊，而此方法雖然行得通，不過筆者便覺得此方法欠缺了積極性，而且要先待敵人進攻才有機會，那亦即是說如失手擋不到便會蝕老本，除攻擊不到敵人外更被扣去寶貴的能源。故此，筆者便提議讀者使用第二個方法，那便是一直緊鎖敵機及從後緊追，而在老虎的攻擊模式上，當它走一段路後便會逕自衝向玩者，在左飛右舞一輪後便會在玩者近距離正面出現，此時玩者便應把握機會立刻射擊及按L1＋L2急停，同時亦作出不斷射擊的準備，務求令老虎不斷倒下。至於，在兩機相遇時如玩者不能擊中對方又或是相撞的話，玩者便應立刻繼續向前推進一小段距離才再行將目標鎖死，因為如玩者立刻轉身的話是很易給敵機以電鞭擊中的。



STAGE 6 追擊！三台大魔

敵機：大魔（MS-09）

在到達北愛爾蘭補給基地前，太空母艦便先作一小補給才繼續行程，而在補給後，太空母艦竟收到補給部隊的求救信號，於是太空母艦便立刻趕往發信地點。在到達後，正準備營救機隊的阿寶發現原來這又是一個陷阱，自護的復仇部隊為令高達出現，於是便向補給部隊攻擊，果然，高達亦如他們預計般出現，而他們亦相信只要能擊毀高達，那太空母艦便可說是囊中之物。由於今次的敵人是自護軍中有名的「黑色三連星」，至於「黑色三連星」其實便是一由三台大魔組成的小隊，在以往的戰役中便曾只以「黑色三連星」之力便將聯邦軍的旗艦擊沉。此外，「黑色三連星」最利害的殺着便是其「噴射馬達攻擊」，所謂「噴射馬達攻擊」其實便是由於三台大魔均在腳部裝備了噴射馬達，故能在地面作超高速的移動，而「黑色三連星」便以機體此特性應用於群體戰術上。在使出「噴射馬達攻擊」時，三台大魔便會先排成一直線，再以高速衝向對方，之後前、中、後三台輪流向敵人攻擊，由於速度奇快，再加上前一台的攻擊即使落空亦有後一台補上，故可說是完美的攻勢。結果，在三台大魔以「噴射馬達攻擊」向處於下風的高達進擊時，為救阿寶的補給隊隊長瑪少尉竟以補給機撞向大魔。可惜的是，在敵機無情的一擊下，瑪少尉身處的補給機機艙便給打個粉碎，太空母艦眾少年的「公主」便就此犧牲。於悲憤的怒火下，阿寶一口氣衝向「黑色三連星」……

於攻略中，筆者在對戰「黑色三連星」時真的玩至淚流滿面，原因是如依樣葫蘆用回在前作中對付「黑色三連星」的方法除不奏效外，更反會被大魔「扑」至頭破血流，由此可見在《VERSION 2.0》中其實製作人員可不是傳説中完全沒有「做嘢」的，最起碼在這版中便裝了一個大彈弓！至於在攻略方法上，要對付大魔便首先做到兩件事：一）突破敵陣包圍作反攻、二）二仔底——死跟。其實，要對付大魔並不是想像中那麼難的，事實上在這版中最令人頭痛只是如何突破三台大魔的包圍，因為如玩者不能作出突破的話，那麼便會不斷受到從各方向來的攻擊，至於傳説中的「噴射馬達攻擊」，玩者只要看穿了其行動節奏便能令「噴射馬達攻擊」反過來成為玩者進擊的大好機會，故要攻略此版，玩者便必要先過了「突破」此關。在遊戲開始時，玩者其實不應立刻鎖死敵機，因為如此一來便會被三台大魔團團包圍，故一開始玩者便要立刻以高速向前進，並在雷達上緊看三台敵機，基本上當發現敵機全在身後即不被包圍時便告成功突破敵陣。跟着，玩者便要發揮「二仔底精神」先死跟着一台作鎖定目標及集中攻擊，當然，此時亦要不楂查看雷達留意其餘兩台大魔有否乘機攪攪震，而在這段時間中，玩者亦唯有處於較被動的位置，因為曙光只會於「噴射馬達攻擊」出現時才會射出。不論是從雷達上或螢幕上，當三台大魔連成一直線時便表示它們已準備使出「噴射馬達攻擊」，此時玩者便應立刻從後跟上及鎖死中間的一台射擊，因為如玩者以第一台作目標的話，那麼彈道便會劃進第二台及第三台的軌道中，基本上如玩者好運的話，在這般攻擊中隨時可起碼射毀一至兩台大魔的。至於在三台大魔拉龍拉得一段時間後，正式的「噴射馬達攻擊」便會殺到，三台渣古會轉身及向玩者衝去，而此時玩者便要先鎖定一台及選用電子萊福槍（還記得上集要用劍嗎？聽着，今集千萬不要以鐳射劍對付「噴射馬達攻擊」！），同時在三台大魔接近時以水平橫移滑進它們的側面及射擊，同樣地，玩者亦要先選一台及不給它再次站起的機會，此外亦要注意雷達上的一舉一動。基本上玩者以這兩度皮斧已能將「黑色三連星」變成「黑色二連星」，而在剩下兩台大魔後，敵機亦會再次使用「噴射馬達攻擊」的，故此時又是玩者的表演時間。最後，當只剩下一台大魔之後，敵機便會以高速與玩者展開游擊戰，基本上累積了以上多版的經驗已不難處理，不過在追擊中玩者亦要小心版面中的樹成為敵機的掩護，此外亦要注意大魔的火箭砲砲彈是黑色的，故在漆黑的版面中可不是容易看到的。





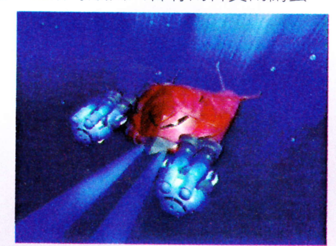
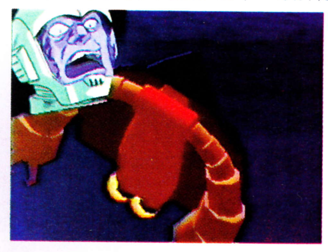


STAGE 7 血染大西洋

敵機：愛爾蘭蟹（MSM-03）
魔蟹（MSM-07）
紅蟹（MAM-07）
潛艇

在打敗「黑色三連星」後，太空母艦便成功到達北愛爾蘭補給基地取得補給及進行維修。至於在北愛爾蘭補給基地中，太空母艦艦上各人亦終有機會見到支持他們的尼比路將軍，而在尼比路將軍口中得悉，原本各人是會因擅用軍方機密而被判終生關進刑務所的，但由於局勢緊急故聯邦軍亦不作追究，而太空母艦的下一個旅程便是到位於南美洲的聯邦軍總部查布羅基地。由於戰程緊急，故太空母艦便取近道以橫渡大西洋到查布羅，可是在一路上太空母艦的行踪竟被自護軍全完掌握，原來在北愛爾蘭補給基地中自護軍已派出一名女間諜混入太空母艦，並一直提供太空母艦的位置給在白令海準備進行伏擊的機動戰士部隊。結果，由於阿寶是首次遇上水中用的機動士，加上高達身處水中不論機動力及攻擊力也大減，故一直也陷於苦戰，幸好最後該名女間諜終棄暗投明協助太空母艦，不過可惜的是最後她也犧牲了。

在攻略方面，在此版中出現的敵機其實只有兩台愛爾蘭蟹、兩台魔蟹及一台紅蟹作首領，以機數來說亦不是甚麼大問題，不過問題便出在一艘潛艇上，因為玩者如沒有擊落這艘潛艇，那麼在攻擊首領紅蟹時便會隨時受到此潛艇的威脅，而且最辣手的便是此潛艇的防衛系統更利害得驚人，此外由於高達並不是適合水中活動的機體，故除機動力大大下降外，武器更只可使用電子萊福槍及鐳射劍，而且電子萊福槍的威力更減半，故此版對於玩者來說絕對可說是一場硬仗。至於在流程上，開始時版面只會有兩台愛爾蘭蟹、兩台魔蟹及一艘潛艇，基本上機動戰士中只有兩台愛爾蘭蟹是會向玩者攻擊的，而兩台魔蟹卻離奇地變成兩台觀光用機動戰士，遊戲中兩台傢伙只會四處游來游去不作任何攻擊，故在擊落兩台愛爾蘭蟹後，玩者的下一個目標便是一艘潛艇。在潛艇的處理方面，基本上只要玩者到達其索敵範圍便會立刻以連射發彈攻擊，而且如在近距離發射，即使玩者已舉起護盾也會被彈開的，故玩者在攻擊潛艇時決不可以作正面衝突。而在測試中，筆者便發覺其實潛艇的索敵距離是很短的，基本上玩者在鎖死它後只要保持距離在50以上便會令它不發射飛彈，而高達的電子萊福槍亦可肆無忌彈地向它狂射至於它爆炸為止，不過玩者亦要注意在射擊時，潛艇是會慢慢向玩者前進的，故同時玩者亦要不斷以前進、後退及急停來控制距離。至於不論是兩台魔蟹或潛艇，只要玩者擊沉任何一台也會令首領紅蟹出場的，同時亦正因此玩者才要優先處理有攻擊力的潛艇。最後，在紅蟹方面其實攻略方法亦不難，由於紅蟹只要在近距離以雙爪向玩者攻擊，故基本上玩者只要一直緊鎖着它及以電子萊福槍射之便行，而當到達短兵相接的距離時便可以鐳射劍劈之，此外玩者亦可把握這機會以電子萊福槍作連續射擊。不過，玩者在射擊時亦要注意由於雙方均在高速移動中，故彈道上的偏差亦十分利害。

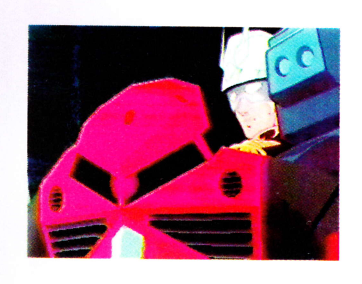

STAGE 8 查布羅之攻防

敵機：龜霸（MSM-04）
紅魔蟹（MSM-07S）

幾經波折，太空母艦終到達查布羅基地，查布羅基本上除是聯軍的總部及最大的地下基地外，其實上更停泊了多艘太空艦，可說是聯邦軍的命脈，同時，由於查布羅是利用天然的地下岩洞改建而成，所以自護軍一直也未能查探出此聯邦總部的所在。而在到達查布羅後，聯邦軍似乎已開始承認太空母艦這支雜牌軍的存在性，而且亦打算正式委派任務予太空母艦執行。不過意外地，由於自護對太空母艦作出的追踪，查布羅的正確位置竟被發現，而且更派出龐大的空降部隊作大規模攻擊。突然受到如此龐大的空襲，查布羅中所有人員也立刻進入最高作戰狀態，加上在此時，聯邦軍以高達作為藍本的量產型機動戰士「吉姆」亦己正式投入戰線，故在此仗中聯邦亦能擊進自護的空降部隊。不過當各人均以為自護的部隊已撤退時，馬沙那專門爆破工作的特殊工作隊竟潛進查布羅，並在基地四周安裝了計時炸爆。幸好他們的陰謀被太空母艦上的三名小孩發現及通知母艦上各人拆去炸彈。此外，太空母艦上負責醫療及通訊的少女瑪茜竟與馬沙相遇，而且更驚人的便是瑪茜竟是馬沙的親妹妹！眼見計劃失敗兼行踪暴露，馬沙唯有帶領部下從地下水道硬闖，企圖破壞查布羅及太空母艦這聯邦軍的命脈。

在攻略方面，本來能攻略到此地步的玩者應已能對地面戰駕輕就熟，可惜問題便是在此版中玩者便會遇上全個遊戲中最惡攪的地形，加上版中雖然只有四台龜霸，但每台均要補上數槍才能擊毀，故此版對玩者的考驗可說異常苛酷，而玩者的課題便是如何反過來以障礙物變成自己的掩護。於正式攻略前玩者首先便要明白這版的地形是如何惡劣，在地形上，查布羅四周均是建築物，故不論在追擊或移動時玩者也會很易撞到建築物的，正如以往的版面中，撞到建築物可是敵機攻擊的好機會，加上此版中的龜霸機動力絕對在高達之上，如玩者不慎撞牆便隨時會給敵機施以連消大打。此外，由於查布羅是由天然岩洞改建而成，故在此版中玩者絕對不能 / 企圖或想起高達可作跳躍這回事，因為：一）在設定上這版面是有頂的，撞頂彈落地面除減低行動效率外更會令敵機有機可乘。二）敵機絕對有能力攻擊空中目標，玩者隨時會有被凌空射到飛起的可能。跟着，玩者便要明白如何以靜制動，在建築物中以水平移動來作出攻擊及迴避行動，由於敵機是龜霸這類高防禦力的機體，基本上要射一槍以上才能擊毀，加上其高速左右移動令玩者難以預計彈道，故玩者最好便是反過來匿藏於建築物間向龜霸攻擊。至於最後的紅魔蟹，其鬼魅般的機動力可說令玩者完全沒有下手之地，故在方法上玩者便有兩種，一是作主動的前進攻擊，又或是背着建築物停留一點以守為攻，不過兩種方法的共通點便是要一直緊鎖敵機，並且在敵機衝向自機時以電子萊福槍射擊，如擊中的話便在對方剛站起時再行射擊，直到永遠。



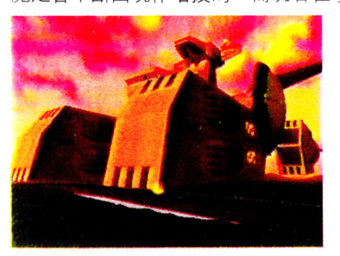


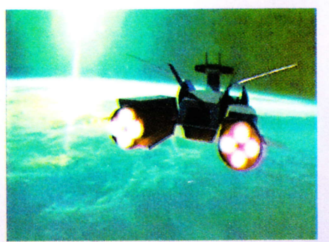

STAGE 9 強行突破

敵機：宇宙用型大魔（MS-R09）
魔爪（MA-05）
慕撒爾型巡洋艦

在查布羅戰役後，太空母艦在聯邦軍中得到很高的評價，而艦上各人亦正式成為了軍人，負責以太空母艦組成聯邦軍第13獨立部隊，並以宇宙戰線為主要任務。不過在實際的整體策略上，其實聯邦軍的目的是由於自護已將大部份注意力集中在太空母艦上，所以如將太空母艦調回宇宙戰線，那麼地球上的自護軍亦會緊隨追擊，而地球上其他的聯邦軍部隊便可乘機作大規模的反攻，故在實質的意義中，太空母艦是扮演了魚餌的角色的，當然，魚餌如不用被吃掉也能釣到大魚便更好了，不過不論如何，於當日19：00時太空母艦已赴往宇宙戰場，準備參與後世稱為「所羅門攻防戰」的重大戰役。至於在前往自護要塞所羅門途中，太空母艦仍不斷受到馬沙的追擊，而且由於戰況緊急，故自護亦派出不少新研製的機動堡壘（M.A.）出陣。由於機動堡壘（M.A.）比機動戰士（M.S.）有更高的機動力，加上自護在M.A.外更附加了不少外置裝備，故在這短短的路程中太空母艦已遇上多次苦戰。

至於在這版中，玩者便會遇上一台自護新型的M.A.「魔爪」，不過論實力，遊戲中魔爪的實力其實也不是強得如此可怕，相對來說此版的難度便是玩者如何保存實力，因為此版玩者其實是要打一場消耗戰的，玩者如在戰事開頭能源作出過份的消耗，那麼在與魔爪對戰時便可能會被對方一擊即破。在流程上，此版中機動戰士雖只有大魔一種，但實際上在鋼爪出現前大魔是會不斷出現作增援的，而玩者在擊沉三艘巡洋艦後鋼爪便會出現。另於攻略上，基本上所有大魔也是一槍死的，而基本上每艘巡洋艦會有二至三台大魔作護航，故在處理的程序上，當遊戲開始時玩者首先便要將眼前兩台大魔處理，跟着便對付面前的敵艦，而當發現敵艦時，玩者便首先要在雷達中確定有沒有護航機，如有的話便要先行處理。而在巡洋艦的處理方面，玩者必須要留意如在正面進攻的話是會受到艦上的飛彈攻擊的，故在進行攻艦時，玩者在鎖定目標後便要停止前進，之後便以單純的水平移動來一面攻擊面在敵艦附近徘徊直至敵艦爆炸為止，不過在射擊的同時玩者亦要注意雷達，因為敵方是會有可能有增援趕到的，而且正如上文所說此仗是一場消耗戰，故亦切忌慢條斯理，以免要對付不斷的敵方增援導致無謂的能源消耗。至於在擊沉三艘敵艦後，鋼爪便會出場而增援亦會停止，此時玩者便大可先放下鋼爪不理，先將所有大魔幹掉。在對付鋼爪方面，出奇地竟可用回與上集一樣的戰術，由於在中距離時鋼爪會向玩者發射米加粒子砲及追踪導彈，故玩者便不妨以接近戰為前題，在鎖死對方後便以速度緊隨，由於在近距離時鋼爪會以前臂向玩者攻擊，故在它攻擊後或攻擊前的時間均是玩者作射擊的大好機會，基本上玩者只要把握到這些機會及緊看雷達控制作戰範圍取得主動攻擊的優勢便勝券在握。



STAGE 10 所羅門攻略戰

敵機：宇宙用型大魔（MS-R09）
慕撒爾型巡洋艦
魔霸（MA-08）

在到達聯邦軍艦隊的會合點前，太空母艦由於已被敵軍的追擊弄致千瘡百孔，因此便先到中立地區衛星6號進行修理及補給。意外地，在衛星6號中阿寶除重遇父親外，更遇到兩個令他們一生互相影響的人，一個便是交戰多次但見面則屬首次的馬沙，而另一個便是一個令阿寶及馬沙的敵對關係昇級的女孩——娜娜。當時，娜娜其實除是一名跟隨馬沙的新類型人更是他的知己，但當她與阿寶第一次見面時便由於是同類（新類型人）故雙方立刻出現了思想上的共鳴及感到一種異樣的親切感覺。之後，太空母艦終於完成補給，而阿寶亦離開了衛星6號，向所羅門進發。在到達自護要塞所羅門後，聯邦軍便向自護軍展開了史無前例的總攻擊，而太空母艦便受命作先鋒，替正規部隊殺出一條血路。至於在這場戰役中，聯邦軍可說傾盡了全力，為攻陷所羅門要塞竟動用了一種可怕的武器——太陽反射鏡。在基本理論上，太陽反射鏡的作用是利用多塊反射鏡組成一塊大鏡，並且將陽光聚焦及反射到目標物上，在太陽反射鏡的威力下，一艘自護的重量級巡洋艦只用一擊便可立刻化成飛灰，因此在這場戰役中，聯邦軍也似乎有了必勝的把握。最後，在強弱懸殊的形勢下，所羅門要塞的指揮官，桑比家的三子當支魯眼見大勢已去，於是在將家眷及部下完全撤離所羅門後，他便以一台對艦級M.A.魔霸獨力戰鬥，以戰士的榮譽戰死。

在攻略方面，於流程模式上此版與上一版十分相似，同樣地要處理無限增援的大魔，同樣地也要擊沉三艘巡洋艦後首領才會出現。而在處理上，大魔的增援亦是要在魔霸出場後才會停止的，故玩者在初段的攻擊模式便是先找出敵艦，跟着便是清場將眼前的的大魔全數射去，之後便圍着敵艦攻擊，最後在擊沉第三台敵艦時魔霸便出現，而在對付敵艦時由於敵方已停止增援，故為免由有多台敵機而出現攻略首領時失誤，故玩者最好便是在此時再行清場。至於在魔霸的攻略上，在它初出現時玩者便可看到它是被一個防護罩包着的，而此這防護罩的作用便是用以防禦光線武器的攻擊，故基本上高達的電子萊福槍是沒有效用的。不過如玩者留意的話便可發覺魔霸那防護罩是有前冇後的，故基本上玩者只要一直緊鎖及跟着它便行，因為在一段追踪後，魔霸是會在玩者面前轉身或以背部向着玩者的，而此時便是玩者作有效攻擊的機會。至於在魔霸受到一定程度的損傷後，在查布羅中被派到太空母艦上的機師史歷加便會自我犧牲，以核戰機撞向魔霸令魔霸失去對光線兵器用的防護罩，而此時的魔霸便會變成任何攻擊也生效，不一會便會被玩者擊毀。最後要提醒讀者的便是魔霸的主要攻擊是其米加粒子砲，由於砲火面積大，故基本上玩者是可從遠處已看見及以水平移動從容避過。





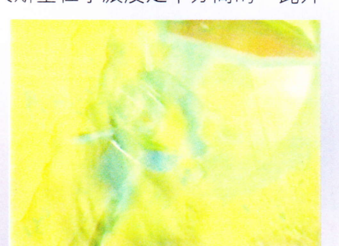

STAGE 11 謀略之德薩斯

敵機：強人（MS-15）

在所羅門攻防戰後，大敗的自護軍已無路可走，於是便唯有將所有軍力撤到最終宇宙要塞阿巴奧中。至於此時令人驚異的事發生了，自護軍的總帥基利竟藉計暗殺了其父湯金•桑比及奪權，而成功奪權的基利竟孤注一擲以衛星3號改製成衛星大砲，希望能以此強力武器挽回劣勢。另一方面聯邦軍亦接收了所羅門及以所羅門作為最前線以向自護最後防線阿巴奧進攻。因此，在所羅門攻防戰中已殘破不堪的太空母艦便駛往殖民衛星5號進行維修，以準備下一次戰鬥。而另一方面自護軍似乎由於戰況告急及上層混亂，故竟然連續地使用大量新型甚至處於實驗階段的機動戰士於實戰。而在往殖民衛星5號途中，負責探測的阿寶便遇上一台稱為強人的機動戰士。

在設定中，強人這台機動戰士的來頭可不是簡單的，雖然實際上強人只是一台泛用試作機，但自護不將之實際投產的原因只是在型號競爭中因選用了勇士系列（MS-14）而矣，故以強人那副選的機體性能是絕對不可輕視的。至於在特點上，強人的開發是主用於接近戰的，故其機動力絕對不比高達低，加上在遠距離作戰上它亦在護盾中裝備了小型飛彈，因故不論是長距離作戰或近距離作戰強人均能勝任。至於在攻略方面，於以上的介說中玩者在心理上應已對強人的實力有所準備吧，不過在這版中，玩者除要顧及到強人的實力外，更要注意的便是在這殖民衛星中的米洛夫斯基粒子濃度是十分高的，此外在實際環境上此衛星被弄成牛仔時代的西部般，故不論在視界及雷達上玩者所得的資料也十分有限，因此玩者在此版中的反應及動態視力均十分重要，因為玩者如要在地利上取得均勢便一定要能同時注意到螢幕及雷達上的些微變化，以及隨時在短時間內作出即時、準確的反應。而在攻略上，在遊戲開始時其實強人已身處玩者的面前，故在一開始時玩者便要立刻鎖死敵機，由於這版中的米洛夫斯基粒子濃度十分高，故如玩者一旦失去敵機的踪影便往往給強人通山跑，一下子更隨時會給它跑到身後，因此玩者在鎖死它後便要一面死跟一面以電子萊福槍射擊。此外，玩者在此版中一定要不斷保持機體向前移動，因為如停留在一處的話便會成為敵機的靶子，而且一旦失去敵機的踪影，一面保持向前移動亦有助於發現敵機的踪影。此外，正如其他高機動力的機體一樣，在經過一輪航道後便會向玩者衝去，而鎖死它便能令它向自機正面衝過來，而在近距離時便是玩者攻擊的好機會，同樣地，玩者的目標便是在強人站起來時「抽多些水」，不過以強人的機動力，玩者能再射多一兩槍已是不錯，而此情況亦唯有再跟再等待下一次的機會。至於在攻擊方面，強人唯一的遠距離武器便是護盾內的飛彈射，而在遠及中距離時強人便會以飛彈射向玩者，基本上以水平移動已能處理。另在近距離時強人最多是以鐳射刀砍向玩者，實際上只要掌握到它的活動形式便不難處理。







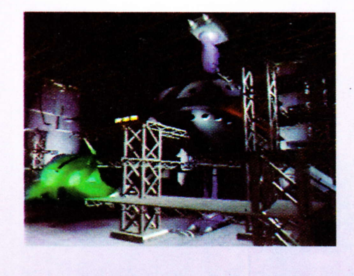


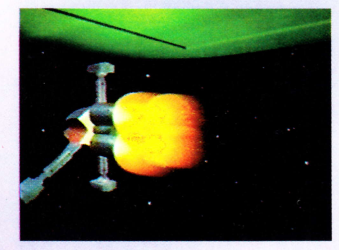
STAGE 12 新類型人 贊尼亞•保魯

敵機：保蘭保羅（MAN-03）宇宙用型大魔（MS-R09）

似乎自護已到達山窮水盡的地步了，除將大量新形機動戰士及機動堡壘投入戰線外，更開始借助新類型人的力量企圖扭轉局勢。而贊尼亞•保魯，便是阿寶在戰場上除馬沙外第二名遇上的新類型人。本來通稱為「木星歸來的男子」的贊尼亞只是一名負責自木星運送能源到自護的船隊指揮官，但由於潛在新類型人的能力，故將自己能力買給自護及以擊倒高達為交易，以新型機動堡壘保蘭保羅與高達交戰。至於在武器上，保蘭保羅除有米加粒子砲外亦有新類型人專用的武器「線控米加粒子砲」，而在這戰中，阿寶便首次遇上這種可怕的武器。

至於在攻略方面，流程上玩者在擊落兩台大魔後保蘭保羅便會出現，基本上兩台大魔根本不難對付，玩者只要以老方法鎖死它們及以電子萊福槍射擊便行，不過在這空域中玩者便要注意空中的隕石，因為玩者是可與隕石發生踫撞的，正如之前所説，在踫撞後機體是會有一段不能制御的時間的，而這段時間亦是敵機進擊的好機會。而在擊落兩台大魔後，首領保蘭保羅便會出場，於處理方面正如上文中所説，保蘭保羅的武器除有已看慣見熟的米加粒子砲外，其最強武器便是線控米加粒子砲。其實所謂的線控米加粒子砲便是在機體上發射出可獨立移動及攻擊的米加粒子砲，至於機師便在本身的機體中一面進行自機本身的攻勢及線控米加粒子砲的攻擊，由於在裝置了線控米加粒子砲後除自機外更能在外圍作出全周域的攻擊，故敵人便往往因不能同時處理多方面的攻擊而受到致命的傷害。故此，遊戲中玩者在與保蘭保羅接觸時除要注意保蘭保羅本身外，亦要注意四周的線控米加粒子砲。至於在處理方面，線控米加粒子砲的弱點便是不太活躍於攻擊與自機較近距離的敵機，因此在這版中玩者如要有效攻擊保蘭保羅便先要控制速度及它保持距離。基本上當玩者發現保蘭保羅時，在鎖死它後便要一直舉着護盾及找機會以電子萊福槍射之，至於基本上線控米加粒子砲的發射是有一定的節奏的，故玩者在掌握到線控米加粒子砲的攻擊節奏後便可大膽進攻。而在一段追逐後，玩者應有機會成功與保蘭保羅近距離接觸的，而此時由於線控米加粒子砲的活動較弱，故玩者大可作出連續的射擊。









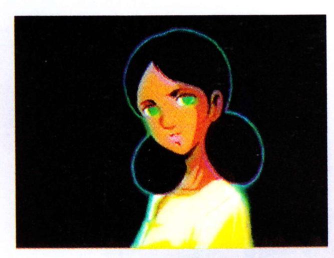
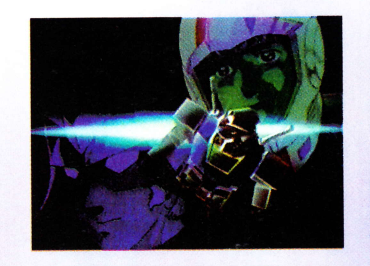


STAGE 13 光宇宙

敵機：紅勇士（MS-14S）
愛美號（MAN-08）

在與保蘭保羅一戰後，阿寶便發覺高達的活動有些古怪，而且一些關節的活動馬達更壞了。於是在到達衛星5號後阿寶便將高達交予工程人員修理，而在研究後，結果原來是在漫長不斷的戰鬥中，阿寶的新類型人能力已完全發揮出來，在戰場上除能感覺到敵人的存在及位置外，高達的機體反應速度已追不上阿寶的反應，因此高達的驅動系統便因負荷過重而壞掉，不過，在衛星5號的聯邦軍研究人員努力下，高達已作出了強化以配合阿寶的操控。至於在補給及維修過後，太空母艦便前往自護要塞阿巴奧附近的聯邦軍艦隊會合點，預備參與「星一號作戰」。然而在途中，馬沙竟帶同另一台新機動堡壘「愛美號」出陣，而駕駛著它的機師除同是新類人外，更是一名阿寶熟悉的女孩——娜娜。在高達及愛美號兩機接觸之初，阿寶及娜娜二人亦立刻感應到對方的存在，同時亦驚訝於對方的真正身份。雖然娜娜本身是一個不喜參戰的人，而且她更不想與阿寶戰鬥，可是由於她是馬沙的屬下兼愛人，故在馬沙的紅勇士趕到時，娜娜便立刻向阿寶攻擊。至於在阿寶及馬沙相遇後，高達及紅勇士兩台機動戰士便立刻展開了一場劇戰，然而就在高達以鐳射劍高速飛向紅勇士，企圖插毀紅勇士時，就在紅勇士被插中的一剎那娜娜竟以愛美號撞開紅勇士，雖然馬沙因此而得救了，但由於高達的速度實在太快及事出突然，所以高達的鐳射劍還是無情地插入愛美號的機艙中。隨着愛美號的爆炸，阿寶唯有含淚離開，而在紅勇士的機槍中，不發一言的馬沙亦默默地向阿巴奧進發，在馬沙的面具下，一行淚水正慢慢流出。

在攻略上，玩者當然不用代入阿寶的角色對愛美號憐香惜肉吧，事實上在遊戲中娜娜亦不會手下留情的，所以玩者還是如常地攻擊吧。而在遊戲中，一開始版面只有愛美號及紅勇士，由於事實上此兩台機體的能源是共用的，故在攻略上玩者只須集中攻擊一台便行。至於在選擇方面當然是主攻較「定當」的愛美號，因為在遊戲中馬沙仍是一如以往般左飛右插，基本上玩者只要跟貼紅勇士已為之喘氣，相反愛美號便易追得多了。而在戰術上，玩者一開始時便應鎖死愛美號及緊追，當距離及角度適合時便以電子萊福槍射擊。至於在途中紅勇士是會在玩者眼前飛來飛去及不時攻擊的，故玩者在追擊愛美號的同時亦要緊看雷達，當馬沙一接近便隨時準備改變目標向他攻擊，因為如玩者擊中他他是會立刻逃走及會在一會後才再向玩者進攻的，相反地如玩者完全不作理會的話他便會像膏葯般不斷騷擾玩者的。此外，在螢幕上玩者是可看到愛美號的浮游圓椎砲的，雖然此武器是十分煩，但事實上玩者除不能鎖死它外更是不能將之破壞的。

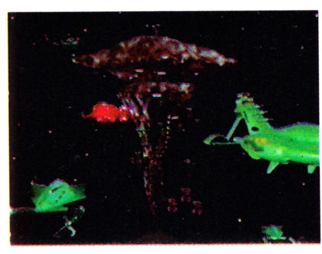
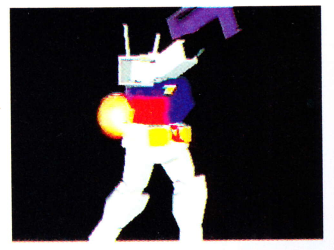
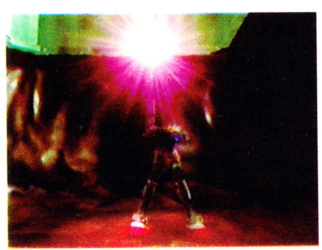
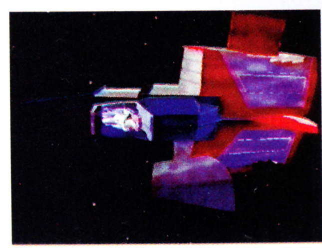
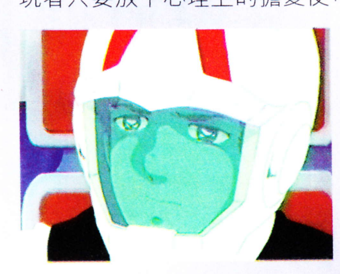




STAGE 14 脫出

敵機：渣古（MS-06F）
宇宙用型大魔（MS-R09）
綠勇士（MS-14A）
自護（MSN-02）

終於，最後戰事「星一號作戰」終也爆發了，不過在戰事開始前自護領導層竟再發生了一件駭人的事件，那便是桑比家長女琪莉亞少將竟以弒父之罪殺死了其弟基利，並且以此穩固自己在軍中的權力及地位，但不論如何，太空母艦上的各人均抱着同一信念參予此戰，那便是希望盡快以此戰結束這場戰爭。在此戰中，不論是聯邦及自護均使出總兵力作出最後的一擊，而馬沙更以自護最後最強的一台機動戰士出戰，雖然自護是仍未完成的，但在本身強大的基力及馬沙的操縱下，完成率只有80%的自護仍是有如死神般將聯邦軍紛紛毀成廢鐵。而在戰場上，兩台最強的機動戰士亦短兵相接……

至於在攻略上，在此最後之戰中玩者雖會遇上多台敵機，但由於此版的目標物只有馬沙一個，故在作戰中玩者只須向馬沙所駕駛的自護作主動攻擊便行，而其他敵機除非是自動送上門，否則完全不用理會。另於對付自護方面，在遊戲開始時玩者已能立刻將他鎖死，而玩者亦應立刻緊鎖着它及以電子萊福槍射擊。至於在射擊方面，在接近時玩者當當不要放過機會，但玩者要注意的便是每在一段時間後，自護便會向玩者飛來，而此時便是玩者的機會。基本上對付自護與以往對付馬沙的其他機種分別不大，只是今次的火力較強罷了，而且以往也以不受到攻擊為目標，故玩者只要放下心理上的擔憂便可像以往般輕鬆處理。






空想科學世界



製造商：HUDSON
發售日期：3月8日
售價：6800日圓

【故事簡介】

這個故事的發生背景是19世紀，一處叫班尼斯王國的地方，而主人翁名叫「格列弗」（GULLIVER），他是富商度斯卡尼（トスカーニ）的獨子，所以自小便到過份的寵愛，亦因為這個原因，格列弗的性格便變成非常的好性而且有點兒的大少爺性格，不過，他的本質是好的，只是由於終日受到寵愛，以致形成這種令人難以接受的性格。而在格列弗的人生活中，唯一的朋友便是一位自稱為天才科學家的艾捷遜（エジソン），他的發明品雖然是經常出錯，不過，他是一個不折不扣的「發明狂」，只要有機械在他手中，他便會變成另一個人。

不過，在一次意外之中，二人破壞了市中的鐘樓，可是重情的格列弗為了不讓艾捷遜受罰，所以便一人承擔起所有的罪名，而且更被送往在尤歌大帝國（ユーゴ大帝國）的魔法學校上課，這對格列弗來說，可以說是最大的懲罰。可是格列弗仍未知道他現在正在踏上人生的新一章，亦是他人生在世的真正使命的開始……









第一章　故事開端

學校的生活對格列弗來說真是太過沉悶了，而且得到校長的特準，格列弗便獨個兒的回到家中，這時，他收到由好友艾捷遜寄來的信，而在此時，那位莫明奇妙的尤歌大帝國國王來電請格列弗到皇宮去，為的是要報一戰之仇……這件其實是無關痛癢的事，當完成這事之後，格列弗便要開始他真正旅程（不過，每次戰勝國王也可以得到賞金，所以不妨多戰以得到更多的金錢）。

由於格列弗逃學，所以考試便不合格，但是這是可以補考的，而校長給格列弗的考試題目便是要他往試練之洞取出「黑色的筒」，不過，在進入這試練之洞前格列弗最好是要有LV 8至LV 10才好進入，否則便會失敗。試練之洞共分4層，第一層全是敵人，格列弗只要直行便可以到達上二樓梯，而二樓是黑色的一片地方，只有在閃電時才可以看到路，所以一定要小心行動，一不小心便會跌由地下；第三層全是寶箱，只要全部開啟便可以通過，但要少心一些受到咀咒的寶箱。上到第四層，格列弗會見到紅色的怪物，只要將他打倒便行，但原來他便是校長先生，而那黑笆筒中的便是格列弗的「畢業証書」。

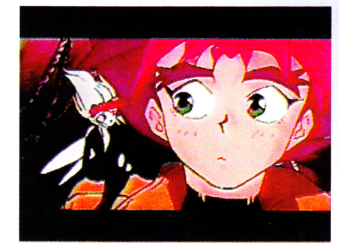
由於格列弗已畢業，所以他可以回到班尼斯王國，回到家中，格列弗發現父親神色凝重，而在他身邊更有一位來自亞路錫國的國王路歷斯（ロレンス），突然一個電話來到，度斯卡尼又要出去了，本來一心回來見父親一面的格列弗真是有一點兒的失望。不能和父親相聚，格列弗唯有出外找尋好友艾捷遜。

找回好友艾捷遜之後，二人便在班尼斯王國四處「閒逛」，而在北面的「中華街」的盡頭的「中國大魔術團」中，會見到一位非常有名氣的學者李10倍博士（リー10倍博士），在他手中，格列弗會得到一隻妖精成為同伴，她的名字便是菲比（フィービー），而且更會得到魔拳套（グローブ）。

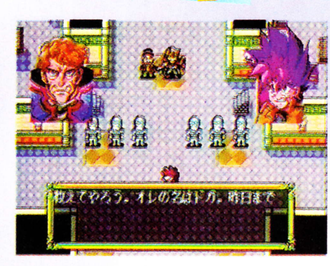
在化　舞會的場地之中，格列弗會遇上故事的女主角美絲狄（ミスティ），之後，格列弗便會遇上人生中最大的衝激，那便是父親之死。格列弗眼見大帝國依斯巴尼亞（大帝國イスパニア）的度嘉將軍（ダガ將軍）將自己的父親殺死，於是便奮起和度嘉將軍一戰。

事情過去之後的一天，格列弗在街上再遇當日在舞會上見到的少女美絲狄，不過她正被神秘人月光所捉住，可惜格列弗不敵，所以讓他帶走了美絲狄，在艾捷遜的口中，格列弗知道月光帶了美絲狄往南面的「獅子洞穴」，可是在南方有水雷不能通過，在這情況下，唯有依管家史密斯先生的吩咐，前往亞魯班王國（アルハピン王國）找海盜SILVER船長幫助，結果格列弗也到達了獅子洞穴，而且更和月光大戰了一場，格列弗不敵，而且更陷入危機之中，在危急關頭，一名女忍者日輪出現相救，不過格列弗和艾捷遜卻疲困在洞穴之中，幸而找到了古代亞特蘭提斯的發明——「SEALION」，才可以逃出生天。在格列弗救出美絲狄之後，突然發生了大地震，而且班尼斯王國、尤歌大帝國和亞魯班王國也受到洪水所毀，為了要明白事情的真相，格列弗、艾捷遜和美絲狄三人便開始漫長的冒險旅程。









第二章 拿波里·亞路錫國

為了要查明父親的死因及水禍的成因，格列弗便和艾捷遜、美絲狄一同乘SEALION出發，現時，格列弗只記得在父親死前曾見過的人便是亞路錫國的國王，所以這亦是唯一的線索，但是這位國王原來不在國內，而是在一個名叫拿波里·亞路錫國的地方，於是格列弗一行人便出發往拿波里·亞路錫國。

在這個東西合一的國家拿波里·亞路錫國之中，格列弗四處的打探月光的下落，可惜未有任何發現，不過，在日本食店MIYABI的店員口中得知一點的情報，而就在格列弗離開MIYABI的時候，在外出不遠的地方遇到一位小女忍者，她的名字是「スチール·バット」，原來他是李10倍博士的弟子之一，而她是一名女間諜，在她的口中，格列弗得知更多的消息，所以格列弗要到MIYABI再走一躺，為了要得到更多的情報，格列弗便要前往城市右方的麵店，向店中左方的店員處買得日本麵條，再將這些麵條交給MIYABI右方店員，這樣，格列弗便可以知道月光的秘密基地所在，而且「スチール·バット」更會成為同伴，在她手中格列弗會得到第一個魔拳光碟，只要將這光碟放在SEALION的魔拳LOADER中，以將其中的力量送入拳套之中。

進入月光的秘密基地地下和風密室之中後，格列弗首先會到達一個滿佈敵人的地方，格列弗只要打倒敵人才可以開門的，所以一定要加倍努力，衝過了這房間之後，格列弗便會到達充滿機關的「牡丹之間」，在這個牡丹之間之中，所有的門也是由機關所控制的，所以一定要知道機關所在才可以通過，而機關的所在分別

第一道門——右起第三個；第二道門——右起第一個；第三道門——中間那個；而最後一道門便是左起第一個。

成功通過牡丹之間後，便會進入「水仙之間」，這個水仙之間亦和上次的牡丹之間一樣是一個機關滿佈的地方，不過，這次的機關便比之前的少得多，只有兩個，第一個的機關是在左起第二個；而第二個是在右起第一個。至於第三間房——松之間，這間房是要有大的忍耐力，因為只要在這房間之內耐心的等以通過。這樣便可以見到月光，格列弗便再會這一個強敵，可是這場戰鬥是沒有意義，因為月光是會逃走的，但是不論如何，格列弗也要全力應付。

在打倒月光之後，格列弗便可以取回被月光偷去了的「月之首飾」，不過，原來這個月光是假的，而且那屍體更加放出大量毒氣，各人因此而全部暈倒，幸而在危急關頭，一名神秘的女忍者突然出現，將眾人救走……格列弗醒來時，從スチール·バット口中得知班尼斯王國中已有反大帝國依斯巴尼亞的運動開始，而度嘉將軍已逃到羅馬大帝國去，原來當日格列弗未能將他殺死，現在他可能會在羅馬中做出惡事，所以格列弗一定要到羅馬一行，以阻止度嘉的陰謀。









第三章 羅馬大帝國（ローマ大帝國）

從羅馬大帝國南方的小國拿波里·亞路錫國北上，便可以到達這個非常繁榮的都市，不過，在進入這個都市之前，格列弗一要在拿波里·亞路錫國買得「麵」（ソバ）這種東西才可，而「麵」是可以在拿波里·亞路錫國右方的麵店中買到。

進入了這個城市之後，格列弗是不可以得到太多情報的，所以，格列弗一定要離開這個海港城市，向在內陸的其他城市進發。首先，格列弗要到一處名叫「多利比」（トレビ）的小市鎮，這個小市鎮本來是一個佈滿鮮花的地方，不過自從被依斯巴尼亞入侵之後，花朵開始凋謝，而格列弗在「花屋敷」中可以得到有關「花之鍵」的秘密，依這個提示，格列弗一行便到達在南方的「拿波拿村」（ナポナの村），在那裏格列弗會遇上一名自稱為「莫斯查路頓公爵」（モスチャイルド公爵）的男士，在他口中，知道了有關他及他女兒的事情，而在噴水池旁的三人也是自稱為王族的人，從「比斯加多里」（ベスカトーレ）手中，格列弗會得到「燒魚」（ヤキ魚），之後，大伙便可以向控制這個羅馬大帝國的首領——「格度」（キャットー）的所在地「DOWN TOWN」出發。

在DOWN TOWN中，格列弗和在格度屋外的守衛談話後，便會有事件發生，格列弗會將手上的燒魚給他們，可是，原來這燒魚是有問題的，所以這兩個守衛便會同時離去，趁這個機會，格列弗等人便可以進入屋內。在屋內放滿了很多的假人，而且全是美女，當中更有莫斯查路頓公爵的女兒，當格列弗將他所有的手下也消滅之後，格度便會離開，而格列弗在房中的書櫃處



找到秘道，從道下去，格列弗發現了屋中假人的真身，其中一人便是花屋敷的「莉亞」（レイア），而在她口中，格列弗知道了莫斯查路頓公爵女兒的所在，原來她是在花屋敷之中，為了要進入這花屋敷，便一定要有一條「花之鍵」，所以，格列弗便要往「哥洛西姆村」（コロッセウムの村）一行，向莉亞索取「花之鍵」。

取得「花之鍵」之後，格列弗便可以回到花屋敷向在屋內的格度挑戰，在打倒格度之後，格度會向列弗透露有關這個市鎮的支配者「瑪徹斯」（マルチス）的弱點，原來他是「怕火的」，所以在戰鬥中格列弗一伙大可以利用火系魔法將他消滅。而在這之前，格列弗要再次前往拿波拿村，在那裏，莫斯查路頓公爵因為感激格列弗將他女兒救回，會將「羅姆洛斯勳章」（ロムロスノメダル）給格列弗，之後，格列弗便可以真正的向多利比王宮出發，果然如格度所言，這個「瑪徹斯」真是一個怕火的人，只要大量使用火系攻擊便可以輕易的將他消滅，不過他只是三兄弟的其中一人，其餘二人仍然在羅馬大帝國中法動着。

打敗了「瑪徹斯」之後，格列弗會找到一條「巨人之鍵」，這條「巨人之鍵」便是開啟哥洛西姆村王宮的道具，有了這條鑰匙，格列弗以向三兄弟之一的「戈魯戈斯」挑戰。不過，格列弗首先是要在王宮之中嘗試以「魔神」對戰，因為接着要對付的「戈魯戈斯」是一個使用魔神的人，所以格列弗一定要熟習操作方法方可與此「戈魯戈斯」對抗。其實魔神的操作方法是非常簡單的，只要前後移動來攻擊敵人便可，不過定要有好的時間判斷才行。

當成功的打倒「戈魯戈斯」之後，格列弗便可以向三兄弟大哥「艾洛嘉」（エロイカ）挑戰，而在打敗「戈魯戈斯」之後通道，除了可以通往「艾洛嘉」的所在外，更可以通往拿波拿村。在前往「艾洛嘉」所在的途中，會遇上不少的魔神，但是格列弗經過上次的戰鬥，應是可以輕鬆應付的。

終於也見到了「艾洛嘉」，他的攻擊力是相當大的，而且又會使用魔法攻擊，是極棘手的敵人，但是他也是「受火」的人，所以不妨多用火系攻擊，而且要多使用格列弗的左拳攻擊，可能會比火更加有效的呢！打敗了「艾洛嘉」之後，格列弗便會得到「月之天狼」。







第四章　摩洛哥公園（モナコ公園）

格列弗接着要去的便是在北方的「摩洛哥公園」（モナコ公園）了，在這個地方之中，甚麼也要收稅，所以，格列弗如要入城，便一定要繳稅，又或者格列弗可以先向守衛旁的市民的手中用100金幣來買一個「入國VISA」（入國ビザ）。

在這個城市之中，真是可以說是甚麼也有，不論是電影院、賭場、酒場也有，不過，在老人酒場時，格列弗會得;到一點兒的情報，是有關於老人劇場中的事情，格列弗到達老人劇場時，和這位名叫「古俊．姆俊」（クルーチョ．ムーチョ）的老舞者談話時，會聽到有關「黃金伯爵哥頓」（黃金伯爵ゴドー）的事，於是，格列弗便要再次回到老人酒場收集情報，在老人酒場之中，格列弗果然聽到一點兒有關「黃金伯爵哥頓」的情報。

再到老人劇場一行，表演的人已不再是古俊．姆俊，而是另一名跳舞女郎，在後台找到古俊．姆俊，與他談話時，他感到非常的失意，於是便到酒場散心去，為了要了解事情的真相，格列弗便跟隨古俊．姆俊到老人酒場，追問古俊．姆俊有關黃伯爵的事情，這時，古俊．姆俊會教導格列弗進入黃金伯爵基地的方法。

原來黃金伯爵的基地是在賭場的地下，跟據古俊．姆俊的情報，格列弗便往賭場處，在餐廳中買食物，但是一定要選擇「山羊耳湯」（山の羊耳のスープ），這便是進入基地的暗語。在進入基地之後，便會見到一大群被勞役的市民，為了要將他們救出，格列弗便要與黃金伯爵一戰。在戰鬥途中，黃金伯爵會以利誘格列弗出賣同伴，當然格列弗不會這樣做，於是戰鬥繼續，在戰鬥完結了之後，一名老鼠人會出現在格列弗面，前這名老鼠人的名字是「無敵商人BIG．MOUSE」（無敵商人ビック．マウス），他原來也是李10倍博士的第子之一，他會成為格列弗的同伴，而在他手上，格列弗會到另一張魔拳光碟，那便是「黃金魔拳」（魔拳ゴルード），而且更會得到第二顆的「青い石」。

而在這個城市之中，有着不少有趣的地方，格列弗一定要全部看齊，因為在上一個國家逃走了的格度原來是來了這個城市之中，而且就是在「卻望之館MEDUM．格度」之中，但是要入內要2000金幣的，所以真是有點兒的昂貴。在進入了之後，格列弗如果進入更入的房間之中，這房的門便會自動關上，正當眾人找不到出口而感到無助之際，突然傳來格度的聲音，原來他為了復仇，指引格列弗推動中間的像，前往他的密室之中，企圖以人偶將格列弗殺死，但是只要格列弗能擺脫人偶的攻擊以追上格度和他一戰。









第五章 馬斯尤（マルセイユ）

為了要繼續的追查事情的真相，格列弗便要繼上路，但是在古俊·姆俊的提示下，格列弗決定前往在西面的城市「馬斯尤」（マルセイユ）。而在馬斯尤之中，更有古俊·姆俊的弟弟相助，所以應可以輕易應付的，可是在這個城市之中，是被一塊網所分隔的，所以格列弗跟本不能通過的，但是在網的另一端，原來正有一個人在等格列弗等人的，他便是古俊·姆俊的弟弟「卡拉姆俊」（カラミーチョ），他竟在守衛看不到的情況下將網剪破，格列弗等人終於可以通過了，可是由於卡拉姆俊大聲的胡言亂語，所以被士兵捉去了。

在進入了普羅比安市（プロヴァンスの街）之後，在市民的口中，格列弗知道了個地方有一名「鬼教官·巴利亞」（鬼教官·バエリア），他是一個非常恐怖的人，凡是在他的SSS塾學習的人一定要絕對服從他的命令，入了去的兒童出來之後全都變成六親不認的人。

為了要救出被捕的卡拉姆俊，格列弗來到在西面的破舊小村莊「西路路村」（シャルルの村），這是反抗依斯巴尼亞組織的基地，而且其領導人便是格列弗要找的「珍露」（ジャンヌ），他她今年已是50歲了，當她問及卡拉姆俊時，她才知道原來這多口的傢伙及依斯巴尼亞兵捉去了，本來她立刻想找人將卡拉姆俊救出的，可是為「食物中毒」，所以大部份的人也不能行動，而她自己又因足折而不良於行，於是便先問明格列弗是否真正的是反依斯巴尼亞的戰士，如果格列弗答是的話，她便會拜託格列弗往拯救卡拉姆俊，而且説出在他身上會有一件可以對付「鬼教官·巴利亞」的東西，那便是「橡膠」（ゴムゴム），這東西可以克制「鬼教官·巴利亞」的電鞭，這時珍露已是非常的疲倦，所以便呼呼睡去了，之後，格列弗要向珍露身旁的人取重要的道具——「萬能鍵」，得到這道具格列弗便可以前往馬斯尤刑務所拯救卡拉姆俊。當救出卡拉姆俊之後，他便會將「橡膠」交給格列弗，不過，事情不會這麼順利的，因為在刑務所的兵士會向格列弗攻擊，只要將二人的兵士打倒便可以將卡拉姆俊救出。

救出了卡拉姆俊之後，格列弗便要前往「進攻」SSS塾，不過，一般人是不可以隨便進入的，所以格列弗便要再一次的回到西路路村請教珍露，怎料一入村便遇上可惡的月光，於是格列弗與月光的戰鬥又再次展開，不過，在戰鬥之中月光那傢伙又會逃走，而且月光更加會引發大爆炸，使本來已破舊的村莊更加殘破，但是在瓦礫之中，格列弗等人發現了一條秘道，原來在地底是有一個密室的，經過珍露的指引，格列弗按動桌上右方的像打開機關，一行人便由秘道前往SSS塾。

在SSS塾中，當格列弗與SSS課室的學生談話後，學校的「鬼教官·巴利亞」便會出現，而且到達教員室後，可憐的艾捷遜因為吃了「鬼教官·巴利亞」的「洗腦糖」，使他失去常性，所以要救回所有的小孩和艾捷遜的話，便一定要將這個「鬼教官·巴利亞」，所以格列弗一定要奮力迎戰。由於得到了「橡膠」，所以便不用怕「鬼教官·巴利亞」的電鞭，這樣，他便不足為懼了！打敗他之後，所有的小孩也會回復原狀，而艾捷遜亦會回復記憶。在一名SSS班的學生手上，格列弗得到了一個「SSS襟章」（SSS バッチ），有了這個襟章，格列弗便可以進入依斯巴尼亞大帝國的王城了。







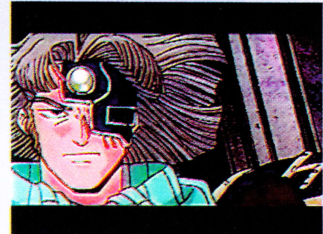


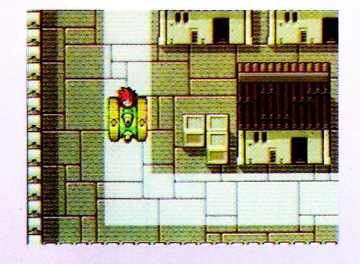
第六章 依斯巴尼亞大帝國（イスパニア大帝國）

由於得到「SSS襟章」，所以格列弗可以直接進入依斯巴尼亞大帝國的王城，而且是以學生的身份進行視學觀光，所以，格列弗可以乘着戰車到處觀光，而且有依斯巴尼亞的士兵在旁説明城內的設備，尤其要留意一開始的「霸王之道」，而之後到達的依斯巴尼亞城城牆也是以後其中一個非常重要的EVENT。而在參觀的途中，依斯巴尼亞的最高指揮「捷度」（ジュドー）正好出來發表演説，在演説完畢之後，參觀便會繼續進行。可惜，在這個時候格列弗不能直接進攻依斯巴尼亞，所以要先向南方的「志布拉達要塞」（ジブラルタル要塞）進攻。

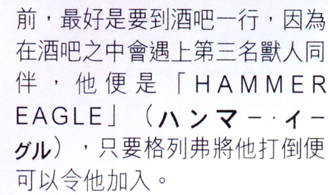








第七章　亞路錫（アルジェ）



為了要進入那個「志布拉達要塞」，格列弗一定要先破壞其中的供電系統，要達到這個目的，格列弗便要混入在「亞路錫」（アルジェ）的發電廠之中，所以，格列弗和同伴要用「打工仔」的身份去進入礦場，這樣便可以非常成功的混入礦場之中。可是在進入礦場之後，便會遇上這個礦場的主管「莉布莉」（リプリー）。不過，在進入礦場前，最好是要到酒吧一行，因為在酒吧之中會遇上第三名獸人同伴，他便是「HAMMER EAGLE」（ハンマー・イーグル），只要格列弗將他打倒便可以令他加入。

最初遇上「莉布莉」時，她會要格列弗這批「新人」不停掘電炭，只要格列弗掘足數便可以出外。格列弗一直的向前走，會見到一連串的路牌，不過，一直的行便會跌下一個洞之中，而這個地方是一處「電地」，在這個地方行動會不停的扣體力（HP），所以一定要小心在打怪獸前一定補足體力，而另一方面格列弗一定要在此處行動才可以找到「莉布莉」的所在。出路便是在左上方的樓梯，一直前進便會到達「莉布莉」的房間。

但是門是鎖着的，所以在進入這房間之前，格列弗要先到右方的地下室，在那裏，格列弗會從工人口中得知如何破壞這座發電機，而亦可以得到進入「莉布莉」房間的「赤い玉」。這座發電機的要害便是紅色掣，這是自爆裝置（為何機器總要有自爆裝置的呢？），只要一按便可以將這可惡的機器炸個砂碎。在戰鬥完之後，格列弗便可以到下方的發電機開動自爆裝置。









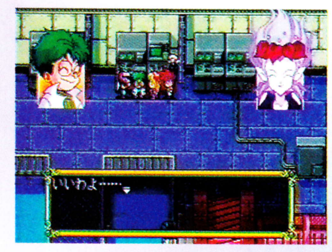
第八章　志布拉達要塞（ジブラルタル要塞）

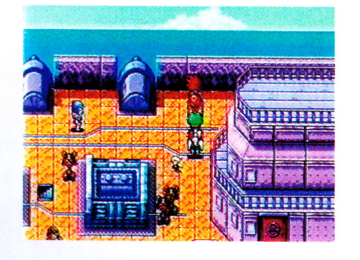
在破壞了發電廠之後，格列弗便可以進入志布拉達要塞，不過，在那種砲火之下，根本不能接近分毫，正在絕望之際，SILVER船長及時趕到，他會使用最新發明的大砲將敵人的要塞打破再讓格列弗進入要塞之內，而格列弗亦可以不依靠SILVER船長，不過這樣的話便不會有MOVIE看，不過，如果要SILVER幫助的話，SILVER便會壯烈犧牲，格列弗要收拾心情，繼續他的旅程。

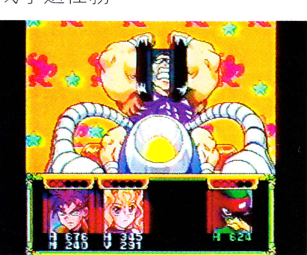
為了要使這個要塞失去作用，一定要在內部將電腦破壞，可是在一般的電腦是不可能這樣做的，唯一的方法是在主電腦進行破壞，所以現在格列弗的主要任務是要找到主電腦室，然後將主電腦破壞，但是在再進入要塞前，記緊要在士兵的休息室睡一睡，SAVE一下再向前行。

一直向上行，在每層中有着很多的敵人，而且全是一些非常厲害的敵人，要打開每一道門，一定要將敵人殺掉才可以取得「赤い玉」，只有這種「赤い玉」才可以開門，所以格列弗一定要大開殺戒，否則休想通過這個地段。上到頂樓之後，格列弗便要前往在右方的主電腦室，在那裏格列弗會遇上依斯巴尼亞軍的將令──要塞的艦長「拔都・馬素（肌肉）」（ブドー・マッスル），他是一個非常厲害的人物，他會利用肌肉的運動儲能源發射波動砲，所以格列弗一定要速戰速決，再加上這一戰中，艾捷遜因為要破主電腦而不能參戰，在戰力上是有一定影響的，正當眾人以為可以破壞主電腦而令這要塞的時候，馬素竟然捉住了美絲狄，幸而在重要關頭，月光出現為格列弗解圍（？），這樣，格列弗便完成了這任務。









第九章　卡薩布蘭卡（カサブランカ）

這是一個在地圖西南偏西的城市，只有能夠通過志布拉達要塞才可以到達的地方，卡薩布蘭卡這個地方是一處不見天日的城市，因為受到滿月男爵的力量支配，所以一直以來也是如此的景況，在市民的口中，格列弗佑道了這個可惡的滿月男爵是住在一個名叫「MOON CITY」（ムーンシティ）的地方，在那裏有一座代表他支配像徵的「滿月宮殿」（滿月パレス）。

格列弗離開港口，來到最接近的「闇之街・卡狄斯」（闇の街・カーティス），在那裏的酒吧「BLACK & WHITE」之中，格列弗會再次遇上曾多次救格列弗他們出險境的女忍者日輪，可是這時的日輪是滿懷心事，原來日輪一直幫助格列弗不是因為她

想對抗依斯巴尼亞，但是實際原因她卻不肯說清楚，不過，在恩人的要救下，格列弗一行人便前往「達卡斯村」（タルカスの村）找星影老師，因為這位星影老師是日輪和月光的恩師，亦只有這位星影老師才會知道對付月光真正方法。其實在日輪心中是非常愛月光的，可是因為現在的他已變了質，所以日輪要借格列弗的手將自己深愛的人打倒。

可是當眾人到達達卡斯村時，這位星影老師竟因為眾沒有帶「手信」而將人拒於門外，在向村民打聽之下才知原來這位老人家是非常好杯中物（酒）的，所以眾人便要回到闇之街．卡狄斯買酒去，但是要買哪種酒才對呢？答案是一種叫「寒葉院」的日本酒，只要帶着這種酒前往，這位老人家便會讓格列弗等人進入屋內。

原來在這位星影老師眼中，月光已是無懈可擊的，但是其分身卻是有跡可尋的，不過如果要做到這點，便一定要先將星影老師打倒，不過，星影老師是不易對付的，他有超人的防禦能力，而且又不大怕任何的魔法攻擊，更加上他那「極之厲害」的攻擊力，所以最好首先是外出打一打怪獸，這樣一來是可以打敗這位星影老師，另外，這亦可以將自己的力量提升，對以後的戰鬥極大的幫助。

如果可以成功的打倒星影老師的話，格列弗便可以學到「SEAKER」（シーカー）這種專門用來尋找敵人真身的法術。學會了「SEAKER」這種魔法之後，格列弗便可以前往「滿月宮殿」將滿月男爵打倒。不過，如果要進入「滿月宮殿」便一定要先通過在門口處的問題難關，但不要擔心，只要全部答案也是「對」（はい）的話，便可以通過了。進入了這座「滿月宮殿」之後，格列弗可以無驚無險的便以上到最高一層「滿月男爵」的所在，不過，在這場戰鬥之中「滿月男爵」不是主角，真正的敵人是月光，因為當「滿月男爵」覺形勢不對之時便會自動離開，而之後月光便會出現與格列弗一戰。

在月光出現之後，戰鬥不是立刻展開的，所以格列弗可以先下去SAVE，然後再上「滿月宮殿」和月光一戰。由於有了「SEAKER」這種魔法的幫助，月光的分身再起不了任何作用，所以格列弗可以輕易的將月光打倒。在月光被打倒之後，格列弗會得到一種叫「奧羅拉」（オーロラ）的物品，這時女忍者日輪又再次出現，她勸眾人離開，可是「滿月宮殿」發生大爆炸，她便留下來和心愛的月光一起葬身火海之中……戰鬥結束，村民為了紀念格列弗，於是便把這個城市命名為格列弗城。









第十章 里斯本（リスボン）→依斯巴尼亞大帝國

在離開卡薩布蘭卡之時，在酒吧工作的酒保竟送上一封由里斯本寄來的信「水色之信」（水色の手紙），酒保說這是同伴在里斯本寄來的，所以格列弗下一個目的地便是在西北偏西的里斯本了。

不過，里斯本是在一個被冰封的水域之內的，以SEALION的能力是無法駛入的，而且對這封「水色之信」又不大理解，所以使格列弗大為苦惱，然而事情並非如想像中的困難，原來與月光一戰中得到的「奧羅拉」是一件非常重要的零件，這零可以安裝在SEALION之中，使SEALION能夠在冰封的海面上行走，這樣，格列弗便可以向里斯本進發了。

里斯本原來是叛軍的基地，然而他們的基地是在一個非常隱秘地方，要進入的話是要先找出秘密的入口所在，不過，在酒吧之中格列弗便會找出答案，因為這間酒吧便是叛軍基地的入口所在，不過，先要向酒保說出暗語，那便是向他要一杯「深紫色之淚」（すみれ色の涙），這時，他會將這杯飲品打翻在「水色之信」之上，這時，信便會出現進入秘密基地的方法。在「水色之信」上會突出了兩行文字：「さかばのれじのまえでえっくす」（這個可能是在整個遊戲之中最大的難題了！），意思是在酒吧收銀機前按X掣，如果照做的話，機關便會打開。

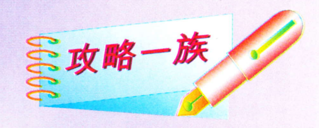
進入了叛軍基地之後，格列弗會得到一張「假ID PASS」，有了這張「假ID PASS」格列弗便可以進入前往研究所的軌道車站，格列弗會乘坐時速有2507km/ h的軌道車到達第一研究所，在那裏有十分多的機械人，格列弗應該先把那些機械人打倒才向前進的，因為那些敵人可以幫助格列弗一行人提升LEVEL，這樣一來便可以使日後的戰鬥更加順利。之後，格列弗要經過多間房間才可以到達目的地，在途中格列弗會遇上不少的放電機械，只要格列弗快速接近並關掉它們便可以了。

當格列弗將第研究所的電腦關掉之後，再次返回叛軍基地之時，他們已準備進行最後的攻擊，決意攻入敵人的基地依斯巴尼亞，所以格列弗亦參加行動。在叛軍出發不久格列弗亦開始行動，但是在進入第二研究所的通道時，格列弗發覺那裏竟是漆黑一片，而在通道之中又有非常多的怪物，然而這些怪物是不會動的，但是如果格列弗開在牆壁上的燈掣的話，雖然會使室內得到光明，不過要付出的代價便是所有的怪物一同開始移動。一切也要由玩者自己決定了。在通道之內的危機不只怪物，更有在地面上的發電地板，踏下去的話……

終於格列弗也到達主機房了，不過在這裏格列弗會再次遇上「滿月男爵」，可惜的是這個可惡的「滿月男爵」又會在戰鬥之中逃去，格列弗依通道直行，便會到達第三研究所，當然，格列弗又要對付那些「阻頭阻勢」的敵人，通過所有的難關，格列弗又會見到「滿月男爵」，不過這次將是格列弗最一次見到「滿月男爵」了，在這裏，他會被捷度所殺，因為「滿月男爵」竟然想將其中一顆「青い石」據為己有，結果……而且，更嚇人的是原來美絲狄竟然是捷度的親生妹妹，這場戰鬥是在所難免的，可是實力太懸殊了，結果格列弗敗下來了，而且美絲狄更加被捷度所帶走。

在地下室之中，格列弗將疲困的叛軍救出，而且在這時候，第四個獸人同伴便會出現，他便是「鐵金剛」（'1"・9'&），在這裏格列弗可以稍作休息，SAVE一下，再向前進，為了拯救美絲狄，格列弗依叛軍的指引，經過「霸王之道」前往依斯巴尼亞，不過先要打前開「霸王之道」的大門，其密碼便是「1432」，在霸王之道內雖然是有後多的分支路，但是其實是殊途同歸，格列弗到最後也是可以找到出口的，所以不用太擔心。在穿過這個「大迷宮」之後，便會見到大家也以為死去了的SILVER船長，可是他被改造成為了個殺人機器，格列弗一定要將他打倒才可以將他救出的，所以放心一戰吧！

終於到達前往依斯巴尼亞的軌道車站了，格列弗一行人便向他



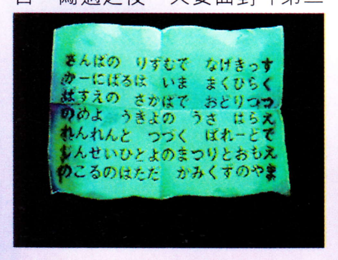
們的最終目的地進發。進入依斯巴尼亞城之後，原來叛軍亦已同時到達了，而且正準備開始進攻行動，不過這次進攻可謂弄至血流成河，叛軍死傷慘重，眼見同伴們給弄至如此，格列弗決心要將捷度打倒，而且同時是為了救出美絲狄。進入城的內部之後，格列弗又會遇上一個大迷宮，不過，這個迷宮是不會有太多出口的，最重要的是要開動所有的紅色掣，這樣便一定可以穿過這個迷宮的。

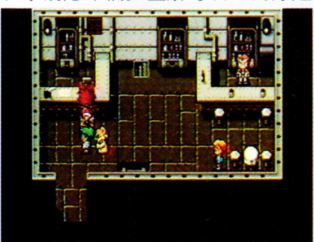
穿過了迷宮，格列弗會見到「第一個」假捷度，他只會不停的說着：「死吧死吧死吧…………」然而他的攻擊力便跟原本的捷弁有一大段距離，所以格列弗可以非常輕鬆的便解決他；而一直向前行，格列弗又會見到一間小屋，屋內竟然有着捷度父母和剛出生的捷度機械人……通過之後，又是一片的迷宮，闖過之後，又要面對「第二個」假捷度，因為他是改良型，所以攻擊力是比上一個稍微提升，不過仍是可以輕易對付的；之後又會再見到一間屋，在屋內有一個已懂叫爸爸媽媽的小捷度，又有捷度雙親的機械人，之後又……又要面對迷宮了（呀！又是迷宮，真是非常的煩厭！），通過這個迷宮，會見到「第三個」假捷度，這個生化人的戰鬥力是比較高的，所以要小心一點；噢！又有小屋，不過這次裏面的的是父母一對，一個小女嬰和被冷落的捷度，迷宮，又是迷宮，過了迷宮之後……不用打任何敵人，便可以到達小屋，眼前的景像真是嚇人，一個沒有頭的父親、一個母親、小女孩（美絲狄）和被改造成機械人的捷度；接着的便是最後的一個迷宮，小心！格列弗要利用那些在地上的「穴」來轉移，可是每次轉移也會使眾人中毒，所以在事前應準備多些解毒石，而穿過這個迷宮的正確方法是先往上一直行，到了最前方時便選擇右面的穴進入，之後又會見到兩個穴，這次是選擇左方的那個，跟着一直行便可以找到樓梯向上層前進。

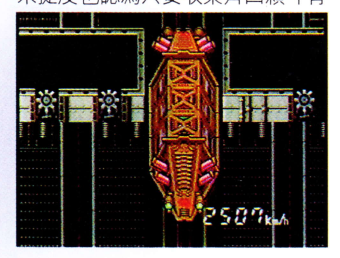
終於，格列弗等也到達了捷度及美絲狄所在的「霸王之間」了！可惜美絲狄已被捷度控制着，就像一個木偶一樣，為了所有人的將來及美絲狄，格列弗等決與捷度決一生死。對付捷度，記緊一定要使用艾捷遜的「電磁防護罩」（電磁バリアー），這樣便可以避免受到捷度的魔法攻擊，而且要多用雷系的魔法攻擊，這樣便可以很快的將捷度打倒（其實也要很長時間的）。

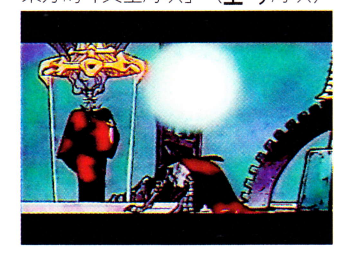
不要以為這便是故事的終結，這其實只是故事的開端，原來最大的惡役是古代「亞特蘭提斯」的女王「哈露也」（ハレルヤ）。一直以來捷度也認為只要收集齊四顆「青い石」便可以使他現在正在分解中的身體得到重生，可惜，到了最後，他竟然被亞特蘭提斯的女王「哈露也」所殺，現在剩下三顆「青い石」和美絲狄了以及被殺的捷度而已。

原來捷度只是一場悲劇，因為他在10歲時染了一個怪病，身體開始腐敗，為了使他繼續生存下去，他的父親唯有以他的技術將捷度改造成為半人半機械，可惜捷度不明所以，更將父親也殺了，這真是一個家庭悲劇。但是現在不是悲傷的時候，因為格列弗一定要阻止「哈露也女王」復活，否則世界便會滅亡，而格列弗現在首先要做的事便是要向「米修拿」（メシュナ）出發，因為格列弗要往找「米修拿」的女王，事實上是她將「哈露也女王」呼喚出來的，所以一定要先找到「米修拿」的女王，只要通過在東方的「艾基海峽」（エーゲ海峽）









第十一章 亞丁尼神國（アテネ神國）

雖然說通過了「艾基海峽」便可以找到「米修拿」，可是「艾基海峽」是被提霸封鎖着的，所以格列弗便到附近的亞丁尼神國，希望可以找到方法，當格列弗到達亞丁尼港之後，發現現在的人也非常的推崇聖魔教會，而且有點兒沉迷的傾向，為了要查得更多的資料，格列弗便要繼續他的旅程。

離開了亞丁尼港之後，格列弗向西北方的「達夫尼鎮」（ダフニの街）進發，那裏是一個滿佈洞穴的市鎮，而在村民口中，格列弗知道了在依斯巴尼亞士兵離開了之後，在附近的「鳳凰丘」（フェニックスの丘）便出現了一條「柱」。而且原來有村民見過一個叫「馬殊」（マッ）的人手上有「青1石」，所以格列弗一定要找到此人，聽說此人現在正於地洞下活動，所以格列弗便要想辦法下去地下洞。得到左上方大屋考古學家的提示，格列弗便前往在北面的建設場找繩梯，終於在建設場中，格列弗向頂樓的工人取得繩梯，成功的向地下洞進發。

在地下洞中，格列弗發現很多人正在排隊買一種名叫「邦比」（ボンビー）的所謂神聖飲料，不只有一人不喝，那就是馬殊，他是一個非常古怪的人，而且在地下洞之中，格列弗會遇上第四名的獸人同伴，不過這個這位同伴是一名「酒鬼」。先不談他，在洞穴之中竟然有很多的怪物，行行重行行，眾人到達了獸人醫生之診所，在那裏格列弗發覺到那種叫「邦比」的飲料的真正「功用」，使他明白到這裏究竟發生着甚麼事情。為了將這裏的人從惡運中拯救過來，格列弗決定要除去那兩個可惡的聖魔修女「露露芙」（ルルフ）和她的姐姐聖魔修女「莎蘭」（ジャラン），而對付「露露芙」的方法是要用「電磁防護罩」防禦魔法，之後便可以輕易應付了。

將「露露芙」消滅了之後，她的姐姐便會在電視上出現，而且說會在「大聖魔神殿．巴魯狄隆」（大聖魔神殿．バルテノン）等待他的到來。而消滅了「露露芙」之後，酒鬼醫生「CRAZY HORSE」便會成為同伴，而格列弗亦會得到另一隻魔拳光碟。當格列弗再次見到洞內的人們時，他們已因為渴了「邦比」而變成怪獸的樣子，如困要令他們變回原形，便一定要將聖魔修女「莎蘭」打倒才行，而如果要打倒這聖魔修女「莎蘭」便會取得「逆轉之書」，利用這「逆轉之書」便可以解開女神的封印。不過，在未前往除魔前，可以先到各個小洞一行，可能會得到一些非常有用的道具。

在「達夫尼鎮」北面的建設場原來就是那座「大聖魔神殿．巴魯狄隆」，在最高層的地方便是聖魔修女「莎蘭」的所在，這座「大聖魔神殿．巴魯狄隆」其實沒有甚麼大不了，不過，神殿之中分路十分多，然而可以通往頂層的路只有一條，所以格列弗一定可以到達的，而在神殿之中最大的難題便是在上層中那些有很多色彩磚的地方，格列弗一定要仔細的觀看在入去之時在正面牆上色彩閃動的次序，只要格列弗依這個次序行的話便可以使門打開，否則便永遠不能前進。上到頂樓的花園便是聖魔修女「莎蘭」的所在，不過，在第一次和她戰鬥之時，會被她轉移到門口再行一次，再次和戰鬥之時便不會再中此招了，如果大家怕的話，大可以使用「SEAKER」，所以一定可以將她擊倒的！

打敗了聖魔修女「莎蘭」，得到「逆轉之書」之後，便可以由「達夫尼鎮」北上到達女神被封印

的地方，那亦即是村民所說的那個在依斯巴尼亞兵走後才出現的「柱」。使用「逆轉之書」，女神便會復活過來，可是她是沒有足夠力量阻止「哈露也女王」的復活，不過，復活了的女神會將「力基亞之鍵」（ニケアの鍵），有了這鍵便可以將被封的「艾基海峽」打開。而另一方面，因為女神復，村中變成了獸人的人類也變回原狀，為了多謝格列弗及遵守諾言，馬殊便將他的「青い石」交給格列弗。



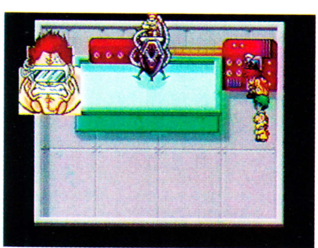






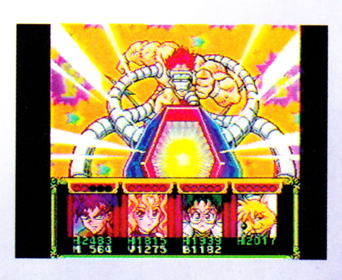
第十二章　艾基海峽（エーゲ海峽）

得到女神所予的「力基亞之鍵」，格列弗便可以打開寺着「艾基海峽」的門，不過，事情並未因此而結束，在這座水壩之上原來有一名守衛在看守着的，他便是在以前曾疲格列弗打敗的「拔都．馬素」，不過，這次出現的他是經過強化的，而且在武器方面亦由以前的一種增至三種，而攻擊能力亦大大增強。不過，經以往那麼多的戰鬥，格列弗他們已非以前的黃毛小子，面對這樣的敵是絕對可以應付的。但是如果想快些將他打倒的話，可以大量使用火系的攻擊，這樣便可以比較快的將他打倒。將他打倒之後，格列弗只要拉動右面的手掣便可打開水壩。









第十三章　EASTERNBLUE王國（イスタンブール王國）

這個EASTERNBLUE王國便是最接近的國家，不過，亦可以說是最受其影響的一個國家，在這個地方之中全是聖魔教會的信徒，而且全部的人也深信聖魔教會是至高無上的，在市民口中，格列弗曾聽過有關「傳說王」及「月之魔女」這二人，不過在這些信徒眼中，此二人是邪惡的化身。

由EASTERNBLUE港向北前進，便會到達一處名叫「UP SIDE．TOWN」（アップサイド．タウン）的地方，這個地方真是如其名一樣，所有的房屋也是反轉的，所以人民的生活非常艱苦，這個市鎮之所以變成這樣子，是因為聖魔MASTER．ZERO（聖魔マスター．ゼロ）的毒呪所致，在市鎮內的人全都要站立在橫樑之上，非常狼狽。在「UP SIDE．TOWN」正中央的大屋便是鎮長的住所，在鎮長手中，格列弗得到聖魔MASTER．ZERO家的鑰匙（ゼロの鍵），有了這鑰匙格列弗便以進入聖魔MASTER．ZERO的家將他鏟除。

聖魔MASTER．ZERO的家便是在「ZERO．CITY」（ゼロ．シティ）的盡頭，而在城市中的酒吧「BEAUTY & BEAST」地下的表演場地有一名沒出息的象人在表演「永遠失敗」的魔法，而再落一層便會遇見一位少女「芝芝」（ジジ），在她手上，格列弗會得到8000金幣，這位自稱有予知能力的少女更予言格列弗一定會再與她見面。

進入聖魔MASTER．ZERO的家後，格列弗便會發覺有一點兒不對勁，因為在進入屋之內竟然連一個守衛比較，格列弗一直上到頂樓時也是如此的順利，幸而在頂樓是有一張床可以讓格列弗休息和SAVE，當格列弗見到聖魔MASTER．ZERO之後，她竟然一走了之，可是當她走了之後，她會留下一點兒的「好禮物」給格列弗，，除了有一般的怪物外，更有那些「封印之魔戰士」，合共有7個的「封印之魔戰士」：第1個是「青嵐之亞多拉」（青嵐のアドラー），他最常用的是風系的攻擊，對付他的方法是用火系攻擊；第2個是「玫瑰之依麗莎」（バラのイライザ），她是以花來作攻擊的，很自然地，火便是其最大的敵人；第3個是「火炎之烏拉路斯」（火炎のウラヌス），既然說是火炎，只要格列弗等人用冰系攻擊便可很輕易將他打倒；第4個便是「黑暗之艾捷度」（暗黑のエチュード），表面上不知用那種攻擊對付他才好，其實最好是使用雷系攻擊最好，因為暗最怕的便是光，所以，雷便是最好的攻擊方法；第5個便是「絕望之奧斯卡路」（絕望のオスカル），這個敵人的攻擊是以魔法為主，主要令格一列弗人失去戰鬥能力，所以一定要大量使用艾捷遜的「電磁防護罩」，至於攻擊方面，用那一種攻擊她也沒有多大分別的；而第6個是「惡德之佳煞」（惡德のカイザー），他的攻擊是集中在使格列弗等人變成盲目，然後再進行攻擊，對付他用甚麼攻擊也可以的；而最後一個是「破滅之基路格」（破滅のキルケ），這位美豔的敵人的攻擊簡直是弱不足道，根本可以說是在捱打。

在離開聖魔MASTER．ZERO的家後，格列弗根本不知道往哪裏找尋ZERO，所以，唯有去找有予知能力的芝芝幫助，怎料她在跳舞中，格列弗只好在房間中等她，然而在房間中，格列弗卻見到那名沒出息的象人，原來他便是在班尼斯王國中華街中那象人的弟弟，他也會成為格列弗的同伴，這位象人的名字是「麻葛．巨象」（マギー．マンモス），一如其他的獸人，他也會將一個魔拳光碟交給格列弗。之後到外面一行，再回到酒吧，芝芝已演完畢，在她手中，格列弗會得



到一隻「絕對零度指環」（絕對零度g指輪），這便是唯一可以對付聖魔MASTER・ZERO的兵器。

之後，格列弗便可以乘坐在右方的「LADY BEE」（レディ・ビー）前往在「ZERO TOWN」之上的「天空之街・拉瑪拿」（天空の街・ラマナイ），而聖魔MASTER・ZERO亦是藏身在這裏的。當格列弗等人到達在二樓的大殿時，聖魔MASTER・ZERO正在與信眾講述他們的王「哈露也女王」的再生及變成完全體之事。終於要直接與這位聖魔MASTER・ZERO一戰了，雖然他是非常厲害的角色，但是在「絕對零度指環」之下也要被冰封，之後當然是任由格列弗處置！但是切記一點，不可以使用火系攻擊，否則他立刻醒過來。在垂死的ZERO口中，格列弗和美絲狄知道了事實的真相，原來因為他

倆相遇而可以復活過來的！格列弗便是傳説王，而美絲狄則是月之魔女。而在最初的大地震和大洪水其實亦是他倆所造成的……

打倒了ZERO之後，格列弗便要再到「UP SIDE・TOWN」一行，因為在這個村之中，原來是有一條秘道可以通往「米修拿」，所以格列弗不必擔心不可以通過那瀑布，在EASTERNBLUE港處是秘道的開始，格列弗可以從這裏直接的前往「米修拿」。









第十四章　米修拿王國（メシュナ王國）

在前往「米修拿」之前，格列弗應再一次的「環遊世界」，因為在之前的旅程之中，有不少地方是沒有去過的，其中包括在西北方的「路斯蘭村」（ノースランドの村）、在西南方的「祖尼斯港街」（チュニスの港街）、在極南方的浮游小島「戈斯島」（ゴース島）、在「米修拿」南方小島上的「古利美亞王國」（クレミア王國），在這些地方也會有非常重要的ITEM可以取得的，而且在其中的一些地方更加會有新的同伴出現，所以格列弗一定要去齊這些地方，才去對付「哈露也女王」。

由EASTERNBLUE港由的秘密地下水道可以直接去到「米修拿」，不過在其中一些地方是要靠旋渦才可以轉移前往的，而分支路的選擇如下：「右、下、右、右、左」，這便是所有分支路的行法，只要過了這關，便可以到達瀑布以北的水域。

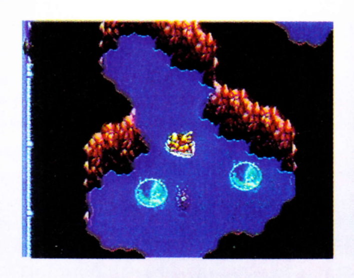
一直以來，宿屋給大家的印象只有休息和SAVE，不過，在這個國家之中，宿屋代表了格列弗的前途，本來，在宿屋後方有一個叛軍可以給格列弗休息的機會，而且只收7個金幣，不過，在這間收666金幣的宿屋睡覺會有EVENT發生的，不過只是會發生在艾捷遜身上，因為在眾人之中，以這位小朋友最為「弱」，所以敵人才會向他下手。這次的敵人是「哈露也女王」的得力助手「X」（エックス），要對此厲害的人物，一定要和他打持久戰，因為他會不斷的吸取艾捷遜的體力，所以要支持到他再沒魔力為止，到了那時候，艾捷遜便可以全力反攻，「X」只會使用一般攻擊對抗，所以艾捷遜一定可以取勝的。

成功的打敗「X」，格列弗等人便會擁有「聖魔之証」，可以進入「大教堂」（カテドラル），當格列弗進入大教堂之後，這座大教堂便會倒塌，而且露出再來的真面目，這座便是「米修拿之塔」（メシュナの塔），在這座塔之中，玩者一定要在最初的入口渴左面血池的血，這樣，格列弗便可以看到本來隱藏起來的門，而且玩者一定要記着那段文字，因為在以後的路程中，會有很多機會要使用這種血池，所以一定要記得這段文字不要渴錯。上到三樓，格列弗便會知道在這個迷宮之中要做事，便是要集齊三條鑰匙，開啟三道不同的門，但要記着，一定要一次過開，不可以分開三次開，所以一定要一次過得三條鑰匙，不過，每條鑰匙是有一種呪的，三種一同中的話在戰鬥中是非常危險的，小心！在成功開門之後，格列弗要將上方兩個蜘蛛型的掣開動，出口便會出現。但是在上上一層之前，一定要先消滅在眼前的「聖魔大臣巴拉姆」（聖魔大臣バラーム），藉着格列弗的魔拳又或者是美絲狄的絕對零度指環，是可以將這個「聖魔大臣巴拉姆」凍結的，這樣，他便會任由宰割。

上一層是一個溶岩池，不過只有一條路，一直依着行便可以上到上一層。這第四層是一個由三層組成的迷宮，不過只要格列弗小心的觀察便可輕易的發覺到梯級的排列次序，可以很輕易的上到上一層。到了最後的一關，但是竟然是如此易的一層，格列弗只要小心的看便可以看到如何行出這簡單的迷宮，但要小心失足跌回下面的層數中。

幾經艱苦，終於也到了最後的一關，只要打敗「米修拿女王」便可以阻止「哈露也女王」復活，可惜，「米修拿女王」亦非易對付的敵人，不過，和以前的敵人一樣，她也會受制於格列弗的魔拳又或者是美絲狄的絕對零度指環，對於這些攻擊，「米修拿女王」有時候是會「中招」的，不過很快便會回復過來，所以格列弗一定要盡量使用魔法，而艾捷遜更加要利用他的發明來作防禦和攻擊，反而因為「米修拿女王」是可以對使用法術者作出咀呪的，所以美絲狄這戰中的作用是不大的。

雖然打敗了「米修拿女王」，可惜已太遲了，「哈露也女王」已經完全復活過來，而且立刻以她那無匹的力量將距離極遠的依斯巴尼亞城毀滅於一旦，這種力量將格列弗等人嚇得目定口呆，接着，「哈露也女王」便如風一般離開了。到了這時，「米修拿女王」才知道「哈露也女王」真正面目，所以「米修拿女王」便把「太陽之天狼」交給格列弗。









終章　亞特蘭提斯大陸

在離開「米修拿」之後，格列弗便要前往亞特蘭提斯大陸去，不過，由於亞特蘭提斯大陸已浮了上來，所以水位亦下降了，而格列亦要熟習一下新地形，不過，當SEALION一接近亞特蘭提斯大陸時，便會被索引着而導致不能移動，正當眾人不知所措之際，校長先生的影像竟然突然出現，他叫格列弗嘗試使用在SEALION的魔動砲，之後，「スチール・バット」竟提意將人當作炮彈的射到亞特蘭提斯大陸去，於是，格列弗、美絲狄、艾捷遜三人便出發前往亞特蘭提斯大陸。不過，想到三人毫無緩助，於是在這情況下，「猩猩人」和「老鼠人」便連同魔拳LOADER、船倉中的夾萬一同被射到亞特蘭提斯大陸上，這樣，真正的最後之戰便開始了。

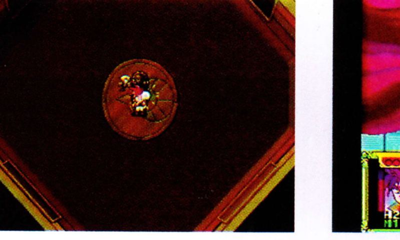
進入了亞特蘭提斯大陸之後，立刻會陷仕入一個大迷宮之中，闖過這個迷宮的方法如下：右、上、左、左上、右下、下、下、下、右上，。這樣便可以找到出口，之後，格列弗會遇上不少的容器，只要格列弗碰到便會和「哈露也女王」戰鬥，不過，這些「哈露也女王」全都是會在戰鬥中逃走的，所以不宜使用法術，只要用拳腳便可以將她們消滅。

這樣的路會有三層，而在四層開始，每層的敵人會是一些和格列弗戰鬥過的物，當然，這些也是複製人，所以戰鬥力是有限的，不過，盡可能不要作太多的戰鬥，否則到打「哈露也女王」時便會ITEM不足的情況出現。在這個迷宮之內的走法是非常簡單的，格列弗只要在一開始時立刻在左下方的入口下去，然後走到最右的盡頭，向下的口行去，這樣格列弗便會到達「傳說王之房間」，在這裏，如果格列弗是有帶備「形見光碟」（形見のディスク）的話，便可以得到最後的「龍魔拳」。

由「傳說王之房間」由的出口一直行便可到達「哈露也女王」的所在地，不過格列弗已來遲了一步，「哈露也女王」已經成為了「完全體」。這巨大化的「哈露也女王」真是十分難對付，但是有一種戰法是萬試萬靈的，便是長期戰，在早期時只守而不用魔法攻擊，到了「哈露也女王」法有法力之後才全力進攻，這樣便可操勝必！

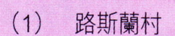
戰鬥結束之後，格列弗便會回到班尼斯王國，在這裏格列弗要與每位朋友談話道別，而且亦可以看看自己的完成度，當然，一定要誠實的回答問題才行，之後，故事便告一段落，而格列弗和他的朋友仍然會繼續他們永無止境的冒險旅程，直至到達宇宙的邊緣為止……













(1)　路斯蘭村
(2)　里斯本
(3)　卡薩布蘭卡
(4)　祖尼斯港街
(5)　依斯巴尼亞大帝國
(6)　志布拉達要塞
(7)　亞路錫
(8)　馬斯尤
(9)　戈魯斯卡
(10)　戈斯島
(11)　摩洛哥公園
(12)　羅馬大帝國
(13)　斯之利亞
(14)　班尼斯王國
(15)　尤歌大帝國
(16)　亞魯班王國
(17)　亞波羅港
(18)　哥林港
(19)　波塞頓港
(20)　獅子之洞
(21)　古利達港
(22)　米修拿王國
(23)　古利美亞王國
(24)　EASTERN BLUE王國
(25)　亞丁尼神國



有教養的女孩子是不應打打殺殺的！

ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST



女孩子打的爛仔交

故仔講乜嘢

話說在日本某一個地方上，有一所女子中學，（師姑庵？）名為「私立繚亂女學院」。然而不知是否校長辦事不力還是政府資助不足，於來年各學校分給各學會的資金會大幅減少。正因如此，各學會為了爭取更高的予算額，便要派出代表與其他的學會的代表決戰，爭取冠軍，繼而為其學會的同學得到更好的福利。

遊戲簡介

若果各位曾經有留意過PC ENGINE所推出的格鬥遊戲的話，也許不會對本遊戲的主角一本田飛鳥覺得陌生，因為《ASUKA 120%》是曾經推出過PC ENGINE版的。然而現在PLAYSTATION的功能與當時的PC ENGINE相比，當然是差天共地，故此此GAME移植到PS上有更好的表現是應該的。那麼兩者又有甚麼分別呢？PS版又有甚麼追加了上去呢？等我們一齊去睇真啲啦。

同PC ENGINE版有乜分別呀

CHECK 1 重新製作過各戰鬥場地

於這個遊戲中，是共有10個戰鬥場地的，而玩者所遇到的人物是跟其所處於的場地有關的。由於PC ENGINE的功能所影，響故上集的背景是比較簡單及單調的。到了今集，其背景已變得多采多姿，有些更是二層卷動的，實在是進步不少的。

CHECK 2 新必殺技之追加

也於玩者玩PC ENGINE版的時侯，覺得各人物的必殺技來來去去都是那數招，單調非常。正因如此，廠商便於PS版中為各人物追加了一些新必殺技，增加其可玩性。例如本田飛鳥的「扇谷•COMBINATION」便去其中一招新追加上去的。

CHECK 3 新遊戲模式

於PS版中新加了一個遊遵模式，就是TRINKING MODE。這個遊戲模式跟超任的《新機動戰記GUNDAM WING》中的TRIAL MODE有點相似，都是要玩者先選好一位角色，再跟其他對手作一ROUND勝負，而戰鬥後的HP是不會補充的，那麼能把多少過對手打敗就要看玩者的實力了。

戰鬥系統介紹

基本上此GAME是擁有很多比較新的格鬥GAME之遊戲系統，坦白說這倒令筆者覺得有點驚訝，但無可否認這確令此GAME的可玩性大大提高。而以下就是本GAME的戰鬥系統。

自動防禦

如果玩者不按任何按鈕的話，那麼其角色受到攻擊時，是會自動變做防禦狀態的。

空中防禦

跟《STREET FIGHTER ZERO》一樣，就算角色於半空中，只要玩者拉後的話，也可以變做防禦狀態。

超必殺技

於畫面的左下及右下方皆有一條超必殺能源BAR，當成功地攻擊到敵人或者防禦的話這條BAR的數值便會增加，到了120%時便可使用超必殺技。

回避

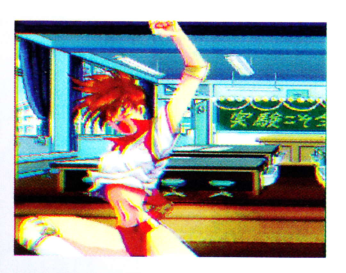
很明顯靈感是來自《THE KING OF FIGHTER》系列。於戰鬥中玩者只要按一按R2鍵，便可把對手的攻擊避開，尤是避開那些飛行道具招式最為有用。

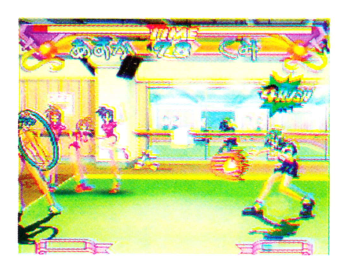
技之相殺及GUARD CANNEL

這類格鬥遊戲也有GUARD CANNEL這遊戲系統，實在有點驚奇。首先講講何為「技之相殺」吧。如果相方於埋身戰時同一時間使出拳腳技時，她們的攻擊就會互相低消，而且接觸點還會爆出光點來，這就稱為「技之相殺」。至於「GUARD CANNEL」，即是於爆光後相方都有一少段硬直時間，而玩者可於這段時間內輸入招式，而角色亦會立即作出反擊。



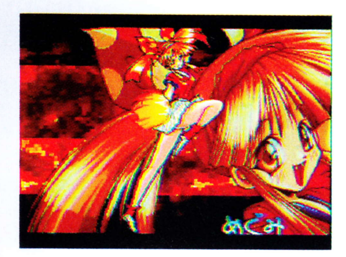


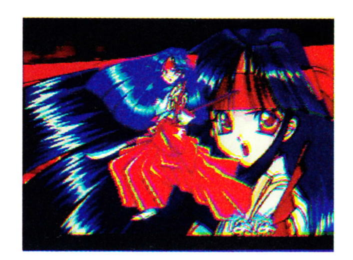












試管都可以武器的！ 本田飛鳥

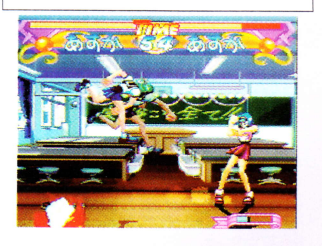
立意要長大後要做科學家的本田飛鳥，現在正努力為其化學部爭取來年的經費。由於她是此GAME的主角，所以她的招式亦是近似於典形的格鬥人物，都是以飛行道具攻擊及升系攻擊為主。而她的新招「CHEMICAL IMPACT」便是一招升系攻擊來，而且其輸入方法比起其他遊戲中的升系攻擊易出很多，只要連按兩下下鍵便可，這使此招的使用量大大提高。

另一方面，此角色供給很多創作空間讓玩者自行創造屬於自己的連續技，而且她某一些招式已包括了數下攻擊。例如她的「CHEMICAL IMPACT」，對手中了之後便會彈到半空，此時再作連按的話就會增加HITS數。如果玩者想有更多HITS數的話，大可以首先沖前，再連按三、四下拳腳鍵，再用「CHEMICAL IMPACT」把對手升起，落地前再用「MACH JAB」連打，這便是一招既實用，又易出的連續技。

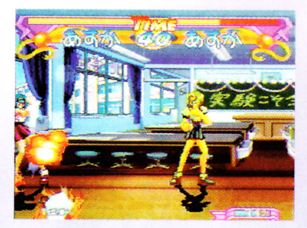
出招表：

（★為超必殺技）（□鍵＝○×同時）
遠心破碎拳：↓→＋○OR×
CHEMICAL IMPACT：↓↓＋○OR×
PHENOMENON CRASH：↓←＋○OR×
MACH JAB：○OR×連打
空中PHENOMENON CRASH：空中↓←＋○OR×
★遠心連殺拳：↓→＋○×同時
★超PHENOMENON CRASH：↓←＋○×同時
★扇谷•COMBINATION：→＋×××







女性版阿隆？ 北條虎美

見北條虎美一身格鬥家打扮，便可知她是空手部之代表。雖然她的外型跟阿隆阿KEN非常相似，亦同樣有飛行道具招式，但升系攻擊就沒有了，但這也不會減低她的可用性。

如果要把北條使用得好的話，那麼就要使用多些埋身戰。因為她雖有可作遠距離攻擊的「霸王拳」，但此招其實為一散彈炮來的，如果相方之距離太遠的話，那麼此招的殺傷力便會大大減低。如要將此招的威力發揮得最好的話，最好跟敵人作埋身戰時，用重腳把敵人掃跌，在她還未倒地之前再使用「霸王拳」，那麼她就很大機會會全部食哂。除了這招是需要相方有較接近的距離外，另一招「雙龍拳」亦是。使用此招時北條會揮出兩個勾拳，雖然中了會有3至4 HITS，但攻擊範圍奇細，故非於近距離使用不可。除此之外，她的「空中飛膝踵落」亦是一招HITS數高，攻擊距離細的一招，但如果出招之前駁多3、4下後再使出的話會有非常好的攻擊效果。

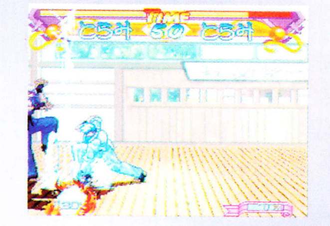
出招表：

霸王拳：↓→＋○OR×
雙龍拳：↓↓＋○OR×
飛膝踵落：↓←＋○OR×
空中霸王拳：空中↓→＋○OR×
空中飛膝踵落：空中↓←＋○OR×
真空飛足刀：空中↓↓＋○OR×
★雷龍霸王拳：↓→＋○×同時
★雷龍衝擊波：↓↓＋○×同時












岡宏美的師妹？ 山崎龍子

如果讀者之中有的是超過20歲的話就一定會知道岡宏美是誰，而今次要介紹的山崎龍子跟她一樣，也是一位排球高手來。（咁識唔識鬼影變幻球㗎？）

以龍子的招式而言，她的實力可謂非常平均。她既有可作遠距離攻擊的「龍卷RECEIVE」；另一方面，她又有攻擊力強的投技「QUICK DRIVER」。讓筆者在這裏講解一下吧。「龍卷RECEIVE」實為一體當技（即把身體撞向對方的招式），而且可因按不同的掣而有不同的角度，再加上有其攻擊範圍亦頗大，所以算是一招很好用的招式，但玩者用此招時要小心對手使用GUARD CANNEL。至於那招「QUICK DRIVER」是可以變成連續投技的，因為這招是沖前再進行投技，而且一定要站立防禦的，故可以把對方投完一次後，再使用多一次，便可成為連續投技。

出招表：

龍卷RECEIVE：↓→+○OR×
稻妻SERVE：↓↓+○OR×
QUICK DRIVER：↓←+○OR×
空中龍卷RECEIVE：空中↓→+○OR×
★HYPER TACKLE：↓→+○×同時







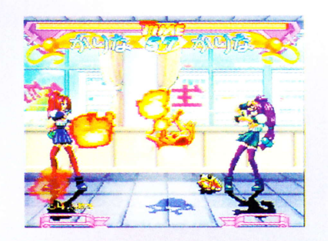

家裏是開田鷄店的豐田可莉奈

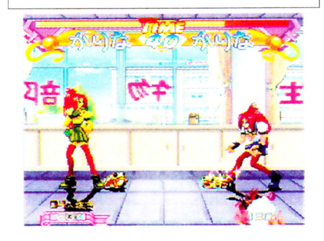
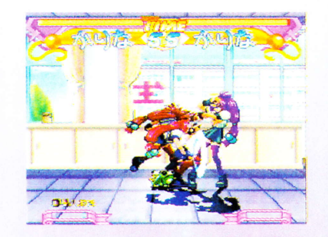
代表生物部的豐田可莉奈，不知何解時常會有隻青蛙在她身邊，其實這隻青蛙不是應該用作實驗用途的嗎？

雖然有隻青蛙在她身邊真是一個非常古怪的設計，但可莉奈卻是筆者玩了這隻GAME這麼久以來覺得最好用的一個人物。而她的「KERO SET UP」是一招非常有用的招式，因為使出此招時那隻青蛙是會自動幫你儲滿那條超必BAR的，好使好用。另外那招「BIO INPACT」亦是一招非常常用的一招招式，因為用這招時是會用腳撞向對方，而且中了第一下的話就會繼續的連消帶打，造成多HITS的攻擊。而最駭人的一招攻擊，可說是那招「GERO GERO UNDERGROUND」，因為此招是把大量青蛙招喚到來在攻擊敵人，如果對方非用二段跳躍避開的話真是擋都有排擋。而她另外兩招飛行道具（青蛙）招式亦十分好用，因這隻青蛙的跳躍力奇高，又可在空中使用，被人GUARD CANNEL又不會傷到自己，是頗好用的招式。

出招表：

KERO HEAT PRESS：↓→+○
KERO ATTACK ↓→+×
BIO INPACT：↓↓+○OR×
KERO SET UP：↓←+○OR×
★GERO GERO MEGGER HEAT：↓→+○×同時
★GERO GERO UNDERGROUND：↓←+○×同時
★MIDDLE COMBO：→+××




穿着短裙熱褲在踢腿的啦啦隊隊長—鈴木惠

身為啦啦隊代表的她，外表嬌小可愛，但可不要見她見她細細粒，其實她亦是擁有很高的移動力的，而且埋身戰及遠距離攻擊也十分適合，是個頗難應付的對手。

先介紹一下她的招式吧，她的招式亦是以飛行道具及升系攻擊為主，而且大部份招式已可使出數下COMBO，這樣便可爾補她較低的攻擊力。故就算是一招簡單的飛行道具招式，好像「BON BON ATTACK」，已可做成2 HITS攻擊。而其他招式方面，「BON BON UPPER」是一招升系攻擊，而且不論攻擊範圍及HITS數也頗高，所以於近距離使用的話會給對手很大的傷害。而最好用的一招，可算是她的超必殺技：「惠 野鴨之舞」。其實這是一招亂舞系的超必來的，使用的時侯阿惠會以高速向前滾動，於接近對手時再拳打腳踢一番。由於此招的速度也頗高，而就算被人檔到後的硬直空隙時間亦不太長，故是一招是好用的超必殺技。

出招表：

BON BON ATTACK：↓→＋○OR×
BON BON UPPER：↓↓＋○OR×
惠 KERI KERI PUNCH：↓←＋○OR×
乘着文件：↓↑＋○OR×
FLYING BON BON ATTACK：空中↓→＋○OR×
★惠 野鴨之舞：↓↓＋○×同時










小和田奈奈

身為日舞研究會的代表，應該學習日本女性的傳統美德，現在跑出來打打殺殺，舞刀弄槍又成何體統呢？

還是說回正題吧。如果跟其他角色相比的話，她的可用性就好像比較低的了，原因就是她的必殺技的攻擊範圍太細，故而減少了攻擊到敵人之機會。例如那招「裂襲破」，雖然對手中了之後會成個飛埋牆，而且做成頗大的傷害，可是攻擊範圍太短了，對方能不能中到也要看看彩數。然而飛行道具招式她也是有的，這便是「風月扇」，但飛行時間太長，這會給對手很多機會去回避。而她的兩招超必殺技「舞刀蒼炎陣 壹」及「舞刀蒼炎陣 壹」也是攻擊力強，也範圍短的招式。就像「舞刀蒼炎陣 壹」般，其攻擊範圍就只有一把刀距離，除非是很埋身，那麼要中的機會也不大，而且起手式時間亦不短，故玩者要看準機會才可使用。

出招表：

風月扇：↓→＋○OR×
牛若之舞：↓↓＋○OR×
裂襲破：↓←＋○OR×
櫻花連拳：○OR×連打
★舞刀蒼炎陣 壹：↓↓＋○×同時
★舞刀蒼炎陣 壹：舞刀蒼炎陣 壹中按↑↑＋○×同時










摔角部的外籍少女 CATHY WILD

由於阿CATHY姐是摔角部的代表，所以她的招式幾乎全是投技來的。然而其實每一招投技也有其特性的，好像那招「BODY DASH」，是一招衝前再進行投技的招式，而且選作上段還是中段攻擊，但缺點就是這招是可以被對手擋到的。另外的「TRIPLE HEAD BAT」亦是一衝前投技，但這招是不可防禦的，而且對手中了之後，她會站立着好讓你繼續使出COMBO。而那招「RALLY AT」則是她唯一一招不是投技的必殺投，而且有點像虎美的「雙龍拳」，因大家都是以勾拳來攻擊對手。

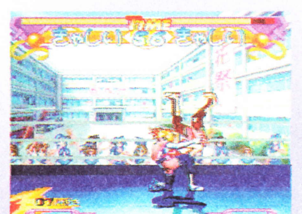
而全個GAME之中攻擊力最強攻擊力的一招，可說就是她那招超必殺技「LIGHT SPECIAL」。當她使出這招的時侯，便會一個沖前再進行14至15下的連續COMBO，是很恐怖的一招來的。但如果相方的距離太遠的話，這一招是可防禦得到的。

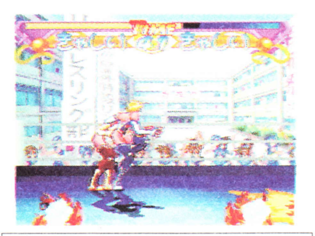
出招表：

BODY DASH：↓→＋○ OR×
RALLY AT：↓↓＋○OR×
SHOUDER CRASH：↓←＋×
TRIPLE HEAD BAT：↓←＋○
LIGHT BOMB：→↓↘＋○OR×
★LIGHT SPECIAL：↓↓＋○×同時







姓洗手間的棒球員 御手洗清子

原來棒球部的代表是姓洗手間的，真是非常古怪，不知日本會不會有人姓客廳呀、廚房咁呢？

由於她是棒球部的代表，所以她的飛行道具招式「大 LEAGUE SOFT BALL 8號」是以棒球作武器。不單如此，在投出球之前她是會把手轉一圈，故如果於接近時使用此招的話是可以做成2 HITS的。另一方面，她的另一招必殺技「真通天閣打法」亦非常霸道，雖然這招只是把地上的泥土堀起繼而攻擊敵人，攻擊範圍不大，但這招勝在可以於對方倒地時進行DOWN攻擊，非常實用。而她的必殺技之中，就以「GET TWO STRIKER」的攻擊力最強及攻擊範圍最廣。這招其實為一升系攻擊，但對方中了第一下升了上半空後，她就會進行第二下的攻擊，把對方打回地面，情形有點像TERRY的「POWER TOWN」。而玩要小心出完這招後的空隙頗大，故要小心使用。

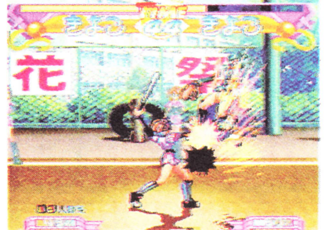
出招表：

大 LEAGUE SOFT BALL 8號：↓→＋○OR×
真通天閣打法：↓↓＋○OR×
GET TWO STRIKER：↓←＋○OR×
空中GET TWO STRIKER：空中↓←＋○OR×
★ILLUSION OUT：↓→＋○×同時







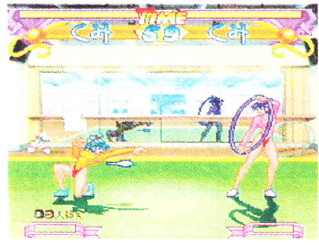



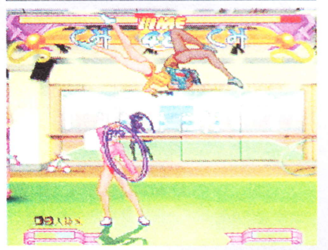
用絲帶卷實你！大久保久美

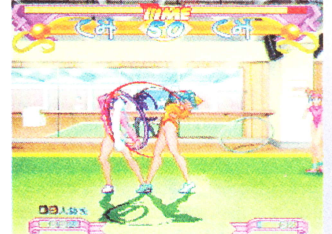
大久保久美其實為體操部的代表，故她的武器也是以體操器具為主。就以她的飛行道具招式「STICK SHOOT」為例，是會飛出一個體操用的樽來，而且還可選上段還是下段攻擊。然而她的招式不是招招都是那麼好用的，好像那招「SPINNING SWAN KICK」便是，這招久美是會打一個空翻再轉到敵人身邊來作攻擊。但由於此招使用時空隙卻頗大，而且亦很難估計到她的落點。故此，使用此招時最好在半空，這樣就可變成奇襲攻擊。另一方面，如果跟對手作埋身戰時，最好就是多用那招「RIBBON GUTTER」，因為這招是把那條絲帶不停的轉動，繼而做成多下的攻擊。而招必殺技「RIBBON SLICER」亦是差不多的一招，只是其攻擊力大了及於最後加多兩腳，而這也是埋身戰才可使用得好的招式。

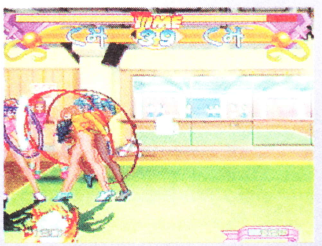
出招表：

STICK SHOOT：↓→+○OR×
RIBBON GUTTER：↓↓+○OR×
SPINNING SWAN KICK：↓←+○OR×
空中SPINNING SWAN KICK：空中↓←+○OR×
★RIBBON SLICER：↓↓+○×同時







蝴蝶夫人？新堂環

最後一位要介紹的，就是網球部的新堂環小姐，先講講她的各招式吧。雖然她亦是有飛行道具招式「百裂SERVE」，但可用性真的不是太大，因為這只是把網球打落地上，由於網球於空中的時間及其飛行軌跡比較短，故擊中敵人的機會也會大大減少。除此之外，她亦是有升系攻擊的，這招就是「LOB跌落」，然而此招的攻擊範圍也不是太大，只是一招普通的必殺技。而新堂環最有用的兩招，可說是「攻擊V」及「追擊V」。其實這兩招的出法及效果也是差不多，都是沖向敵人再用球拍作「V」字形攻擊，其分別只是在其攻擊HITS數及前進移動距離。然而由於使用此招的移動速度頗高，所以也頗常用。而其超必殺技「DYNAMITE SERVE」跟「百裂SERVE」一樣，由於其飛行路線比較短，故是很難擊中敵人的，唯一可取之處是可以作DOWN攻擊。

出招表：

百裂SERVE：↓→+○OR×
LOB跌落：↓↓+○OR×
攻擊V：↓←+×
追擊V：↓←+○
★DYNAMITE SERVE：↓→+○×同時












爆完可以再爆！DRAGON FORCE



上次為大家介紹過這遊戲的基本系統後，今次輪到正式的攻略了，由於這遊戲最初只能以8名主角中的其中6人來玩，要到爆一次機後才能用餘下兩人，所以今次在下會先以妖精族的女王迪莉絲爆一次機，然後再以其中一名特殊主角哥特古爆機，並且會在攻略中加插一些在下對這遊戲的小小心得，讓各位在玩的時候能更得心應手。

J.J

女王寶座的爭奪者

以迪莉絲來進行遊戲時，首先的第一個難關是一支以拉奧妮（ライオーネ）為首，據守在旁邊城堡內的部隊，由於這裏一共有4名武將，與其硬碰倒不如等他們攻過來，捉住一、兩人後才前往討伐，這拉奧妮其實是位曾與迪莉絲爭奪女王寶座但最後落敗的人，當迪莉絲捉住了她後，答應在戰爭結束後將女王之位讓給她，希望她能在這場戰爭中幫忙，終於兩人達成協議，拉奧妮和數名部下一起加入到迪莉絲的軍中。



將國家交給你管理的國王

當拉奧妮成為了同伴後，本來被封住的路現在打通了，這時你會遇上一名沒有帶兵的武將威爾向你這邊走過來，他其實正是大陸東南方大國凱蘭的現任國王，他本來就已經是迪莉絲的好友，現在成為了國王後，因為知道邪神即將復活及自己是被選中的星龍八戰士之一，於是便前來找迪莉絲，將國家暫時交給你管理，讓自己能出發到各國找尋其他星龍之戰士，由於這種送大禮行動，你管理下的城數及武將數差不多會暴增一倍，而且因為有了足夠的兵力，可以開始以較主動的姿態去挑戰其他國家。



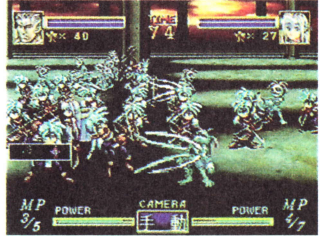


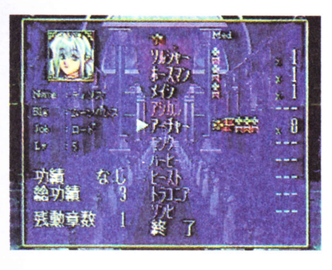
據守魔之塔的不死族之王

在大陸中央的魔之塔內住着一名不死族的男子凱姆（ハイム），最初迪莉絲的部隊來到這裏時，他是不理會這些部隊的，直到迪莉絲獨自一人前往這塔時，凱姆才會現身和迪莉絲對話，凱姆雖然是不死族的人，但他卻希望人類能與魔物和平共存，這時他會要求和迪莉絲一戰以確定她的實力，這一戰的特點是凱姆會使用和你相同的兵數，由於凱姆所用的部隊是喪屍，若迪莉絲靠原有的弓箭手部隊是近乎不可能取勝的，所以大家最好先以僧兵徽章令她可使用僧兵部隊才到這裏挑戰，當戰勝之後，凱姆便會加入成為同伴，他是遊戲中少數可使用喪屍的人物之一，戰鬥力相當驚人，不過，他在加入時就向迪莉絲提出假如日後遇上一名叫列基瑪（リスキーマ）的人時，要留給他去對付……











手執魔劍的謝朗

在大陸中央下方的拉多尼亞城（ライトニア），有着一支不屬於任何國家的軍隊，他們為首的領導者謝朗（ゼノン）手上擁有一柄魔劍，而當你一旦佔據了他的居城後，他不但被打敗時不會被捉，更會回復所有HP後逃走，跟着不足30秒便回來反擊，雖然他這種屢敗屢戰的勇氣值得加許（？），但卻會阻你不少時間，不過由於他在逃走後是不會回復兵力或MP的，所以各位大可利用這特點來讓自己的武將不斷有戰鬥的機會以提高等級，當遊戲到了中段以後，謝朗的部下之一比丹娜（ベルターナ）會前來找尋迪莉絲請求她將謝朗從魔劍的咀咒中解放出來，這時只要將迪莉絲和謝朗接觸便會發生事件，謝朗的部下尤利斯（ユリシス）在請求謝朗將魔劍捨棄時被謝朗錯手所殺，後悔莫及的謝朗決定用自己的靈魂將魔劍封印，而這一班不斷煩着你的敵人終於不再出現了……







杜柏斯之王尼奧

位於大陸中央地區上部的杜柏斯王國，領導者是一名叫尼奧的拳法家，最初他是不肯和你妥協的，你要將他的所有城堡攻下、將他俘虜後才能令他以及杜柏斯王國的武將成為同伴。尼奧所用的是僧兵部隊，而他的特點是HP高，耐戰力強，與敵人硬碰亦很少會落敗。





與尼拉杜王的結盟

當迪莉斯的部隊開始進入大陸的中央部份後，在某次內政時間中便會有一名小孩前來找迪莉絲，原來這小孩就是泰特萊亞（トラッドノア）之王尼拉杜（レイナート），當迪莉絲接見他後，他馬上表露出自己是星龍戰士之一，並且表明來意，指出他希望能在諸國的國王中找一名領導者去和哥特古（ゴルダーク）作戰，跟着他會和泰特萊亞一起加入到迪莉絲的軍勢中。尼拉杜是位一加入就有100名魔法兵的同伴，而他亦能使用殺傷力極大的流星雨魔法，最重要的還是他一開始就有着10以上的MP，令他有着連續對付數人的能力。

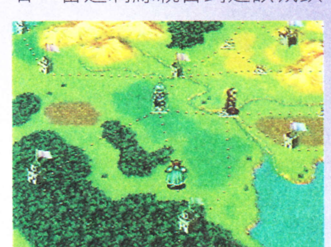






森林裏的忍者二人組

在ミケラル城左下方的城鎮中，迪莉絲的部隊碰上了一位名叫司郎（シロウ）的忍者，他說你闖進了他的地盤，於是帶領着部下向你襲擊，這時在下先行撤退，跟着在內政時間中，大家談到該位在森林中遇到的少年，而迪莉絲和部下們則記得這位叫司郎的少年和另一位叫颯（ハヤテ）的人同樣是該附近相當著名的忍者，當迪莉絲親自到達該城鎮後，颯會和司郎一起出現，迪莉絲向颯說出邪神麥杜魯（マドルク）將要復活的事後，颯表示先要一試迪莉絲的實力才決定是否加入成為同伴，這一戰最麻煩的是迪莉絲要和颯直接對決，基本上是輸定的，幸好不論你戰勝與否，颯也會和司郎加入成為同伴的。這兩人的職業同樣是忍者，所用的兵種是武士，而且一開始就有着一定的兵數，值得重用。



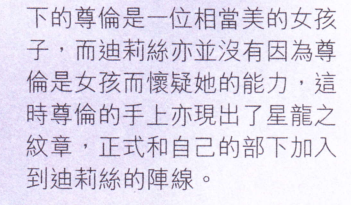






死假面之黑騎士尊倫

位於大陸北方的杜尼斯達帝國（トリスタン）的統治者尊倫（ジユノーン），經常都穿着一副黑色的鎧甲，並有着「死假面之黑騎士」的外號。由於他所使用的部隊是飛行部隊，和他戰鬥時一定要預備足夠的弓箭或魔法使部隊，不過他可以使用最強的劍系攻擊超音爆，而且他的MP更可支持他使用兩次這種招式，所以大家要有先派出一定部隊來消耗



他 MP 的覺悟。

當你成功俘虜了他後，迪莉絲會對他說有關邪神復活的事，希望尊倫能助她一臂之力，他因為覺得迪莉絲的眼神並不像是在說謊而相信了她，並且更脫下了面具，原來面具下的尊倫是一位相當美的女孩子，而迪莉絲亦並沒有因為尊倫是女孩而懷疑她的能力，這時尊倫的手上亦現出了星龍之紋章，正式和自己的部下加入到迪莉絲的陣線。









森林之勇者剛闇斯

位於大陸下方的博撒古國(ボザック)，其領導者剛闇斯(ゴンゴス)是眾多國家中較為和平的一人，基本上他是不會向其他國家侵略的，而當迪莉絲來到他所在的城堡時，他更很爽快的答應助迪莉絲，原來他對迪莉絲一見鍾情，更即時向迪莉絲求婚，這時剛闇斯的手現出了星龍之紋章，明白到不可讓邪神復活，於是暫時放棄和迪莉絲結婚的事，專心地和其部下投入戰鬥 (自以為事的傢伙……) 。

剛闇斯所使用的基本部隊是獸人族，特點是攻擊力很大，不過由於剛闇斯所能用的三種武將技都並非能大量消滅敵兵的類型，所以在使用時要小心一些。





大陸上的東方武士之國

位於大陸右下方的出雲國(イズモ)，不論其人物設定或是戰場的樣子，都像極了古時的日本，其國主三河津樹 (ミカヅキ) ，是位相當強的武士，對於迪莉絲不斷的擴展領土，三河津樹最初只覺得是一種侵略的行為，甚至在他戰敗成為俘虜後，還想在大殿中切腹，幸好被迪莉絲及時阻止，並告知自己是為了和邪神一戰才不得不讓自己的國家強大起來，三河津樹一聽到邪神的名字，語氣即時改變了，原來出雲國的居民本來不是住在現在這片大陸的，但由於故國被邪神所滅，餘下的國民才來到這大陸上現立起出雲國罷，現在既然知道大家有着同一敵人，三河津樹亦很樂意加入迪莉絲這邊了。這時若你的部隊中已加入了颯這名忍者的話，他會出現和三河津樹相認，似乎這兩人之間是有着一些不為人知的過去的……





DRAGON FORCE 戰略技巧講座 1

甲由酒店式戰法

這遊戲的一大特點是有很多武將登場，而8名主角亦會不斷派出旗下武將向其他人進攻，一般來說除非你能在戰鬥中將這些敵武將的 HP 減至 0 或極低的數值，否則他們是會先退回敵城補充兵力及HP後再次向你攻擊的，說真的，這種近乎無止境的戰鬥到了遊戲中段會令你煩厭得想放棄玩下去的，因此玩者在第二次玩的時候使用了一種較不人道(？)的「甲由酒店式戰法」，簡單來說就是要令敵人「有入冇出」，總之就是派重兵守在那些和敵國交接的城內，待敵兵前來攻城時將所有敵武將全部捉作俘虜，即使是那些戰敗想逃走的敵將，亦在一回到圖版畫面時馬上暫停遊戲，將游標指向剛被攻的城，並使用「城指令」裏的出陣，這樣做的話是可緊緊趕得上那些想逃走的敵人的 (由城裏出戰的人，MP是可以完全回復的) ，由於遊戲中的武將實際上就只有一定數目，當你把某些國家的武將捉得七七八八後，這些敵國不但不會再有可向你進攻的部隊，而且到你實際要發動攻勢時，這些國家的抵抗能力亦會相應大減 (往往只有一名敵將守城) ，於是便可減輕進攻時只能派5名武將出陣的不利因素。

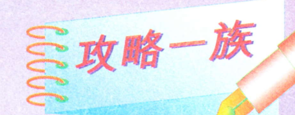
要以力量征服大陸的狂獅子哥特古

大陸西北方的法特尼亞帝國 (ファンダリア) ，其攻略的難易度是所有敵國中最高的，其原因除了是和他們的君主哥特古的高戰力有關外，主要還是因為在他的4名主要部下中，傑迪安 (ギデオン) 和古莉斯 (グレイス) 這兩人有着較特別的設定，因為你即使在戰鬥中將他們的 HP 減至 0 ，他們仍會在戰鬥後逃脫，而且這一次和謝朗的事件時不同，因為他們會直接逃到附近的法特尼亞城池，補充了兵力才來進攻，而且他們的進攻意欲很強，只要你的部隊開始接近法特尼亞國的範圍，他們便會不斷出現來向你挑戰。

和哥特古的一戰亦會和其他人物戰鬥時不同，因為即使你佔據了他最後一個城堡後，他仍是會先行逃脫，然後暫時從圖版上消失的，







影之塔內的神秘戰士

在法特尼亞國和杜尼斯達王國之間的海邊有一座名為影之塔的建築物，迪莉絲最初是在內政時間中得知有一名神秘男子獨自進入這塔，並消滅了裏面的所有魔物，但在下直到這時才有機會到這塔看看是怎樣的一回事。當迪莉絲進入這影之塔時，遇上了一名叫拉姆達（ラムダ）的男子，他自稱是女神亞斯迪雅（アステア）的使者，但他這時要據守在這座塔中，等待仍在次元隙縫中的大賢者菲士杜（フレスト）



初遇邪神之使徒

當哥特古王被你打敗而失蹤，而你亦見過了拉姆達後，本來是哥特古手下的傑迪安和古莉斯會突然在圖版上出現向迪莉絲部隊所在的地方進攻，並且表露身份，原來他們實際上是邪神的手下，而他們的最大使命是要滅殺星龍之八戰士，這次他們再次出現，最明顯的變化是MP大增至50以上，所以想耗盡這兩人的MP才進攻已經是不可能的事，總之這一戰會異常的慘裂，平均你要死上150人才能勉強打敗其中一人，而且他們兩人即使被你打敗了一次，仍會針對着迪莉絲一直攻過來(還好不會補充兵力，只是單要應付那MP已夠吃力了……)，幸好當他們第二次和迪莉絲相遇時，上次在影之塔遇見過的拉姆達再度出現，今次他更和菲士杜一起出現，傑迪安和古莉斯看見他們兩人似乎有所顧忌，終於暫時撤軍。

拉姆達與超戰士

傑迪安和古莉斯撤退後，迪莉絲在跟着那一次內政時間中和拉姆達及菲士杜見面，他們告知迪莉絲傑迪安和古莉斯原來就是邪神的最強部下「妖魔三戰士」的其中兩人，只是他們當年被包括菲士杜在內的8名超戰士封印了力量，所以一直都未能發揮本來的戰力，原來過往曾有一班力量可與星龍8戰士匹敵的「超戰士」向邪神挑戰，卻因為8人對自己的力量過於自信而未能好好合作，以致未能將邪神及妖魔三戰士完全封印，至於拉姆達則原來是邪神麥杜魯在300年前的大戰中，分裂出來的慈悲之心所形成的實體，他現在為了將邪神打敗，亦加入到迪莉絲的陣營中，不過菲士杜就還有其他事情要幹，這時是不會加入到隊伍中的，除此之外，自遊戲初期出現將國家交給迪莉絲打理便失去蹤影的威爾亦終於再次出現，他告知迪莉絲哥特古有可能會是星龍八戰士的其中一人，並且會加入到隊伍中，不過剛閣斯看見兩人談話時的氣氛就感到不大高興，他決定先躲起來，待迪莉絲遇上危機時才現身相救。



搵隻GAME名去打大佬？

威爾回歸到隊中後，平安無事地過了數過回合，再次進入內政畫面時，眾人突然在宮殿中感到地震，跟着菲士杜再次出現，告知迪莉絲邪神快將復活，但因為邪神是不能用一般武器或招式所傷，所以迪莉絲必須取得世上唯一能打敗邪神的兵器「龍之力 DRAGON FORCE」，要取得龍之力，星龍八戰士便要前往大陸上三所女神的神殿，分別取得「太陽之腕輪」、「月之杖」以及「星之寶刀」，令龍之力甦醒，不過，三所神殿都只有被選中的人才能進入，簡單來説，南面的森之神殿是迪莉絲、剛閣斯、尼拉杜，東面的岬之神殿是尼奧、尊倫、三河津樹，雪之神殿則是威爾及哥特古，但這時哥特古仍未加入，而剛閣斯又下落不明……

DRAGON FORCE 戰略技巧講座 2

節省無謂的戰鬥

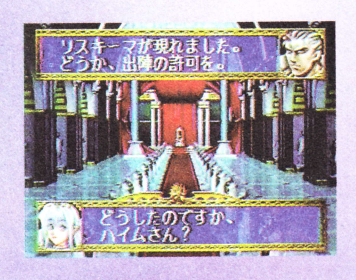
這遊戲在設定上，所有國家的主帥（星龍八戰士）都是些會戰至最後的硬漢，總之即使你打敗了這些人物也好，他們也會逃到其他屬於自己的城裏重整軍勢的，由於要打敗這8名重要角色每次也要花上相當的兵力才能成功，所以大家在攻城時不妨將敵主帥所在的城留至最後才攻，先攻下其他屬於該國的城，那麼到要和8名主角硬碰時便能一次過徹底打敗他們了。

不死族之王的宿敵

當6名星龍戰士前往自己要到達的神殿時，地圖上突然有一座城堡受到怪物的襲擊，而為首的怪物便正是當日凱姆説過的宿敵列基瑪，這時凱姆會主動提出去和列基瑪一戰，當兩人相遇時，才知道原來列基瑪奪走了本屬於凱姆的暗之寶珠，並以此來控制着凱姆的未婚妻西娜（セーラ）；這次戰鬥的第一戰是規定由凱姆對西娜的，總之你只要能在第一時間使用惡魔召喚的武將技封住西娜的POWER，再於兵士數低下時使用復活的武將技，這一戰便沒有會輸的理由，至於對付列基瑪時，這種戰法亦同樣有效。

打敗列基瑪後，凱姆終於奪回暗之寶珠，並以寶珠的力量令西娜復活過來，而復活後的西娜，當然亦會加入到隊伍裏的。











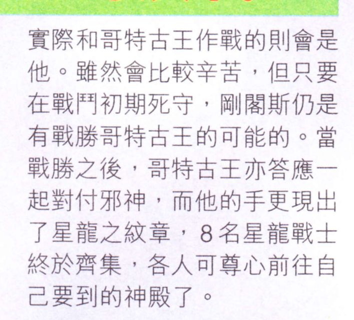






與哥特古王的決戰

曾經一度被迪莉絲的軍隊所打敗的哥特古王，突然出現了在大陸的左方，這次他是衝着迪莉絲而來，在他和迪莉絲的隊伍相遇之前，所碰到的任何城堡都會自動敗給他的，由於這是特殊事件，所以大家可以放心（？）的輸，當迪莉絲和哥特古王接觸時，失蹤了一段日子的剛閣斯突然出現，而實際和哥特古王作戰的則會是他。雖然會比較辛苦，但只要在戰鬥初期死守，剛閣斯仍是有戰勝哥特古王的可能的。當戰勝之後，哥特古王亦答應一起對付邪神，而他的手更現出了星龍之紋章，8名星龍戰士終於齊集，各人可尊心前往自己要到的神殿了。











三神殿之激戰

到達北面雪之神殿的威爾及哥特古，遇上了哥特古的哥哥，他這時是受到暗黑力量控制的，他更會和一隊龍人族一起向你襲擊，基本上你的兩支部隊是只會有各勝一隊的戰力的，當戰鬥結束後，哥特古的哥哥會清醒過來，並說出自己是因為妬忌哥特古的才能而將他鎖起在一高塔上，並向全大陸發動戰爭的，而哥特古亦不過是迫不得已才當上一名侵略者罷。

至於前往森之神殿的三人，則遇上了以古莉斯為首的敵部隊，這時她會率領兩名龍人向你襲擊，總之各位必須先將迪莉絲的兵種換成僧兵，否則是很難應付古莉斯的喪屍部隊的，當戰鬥結束後，當日告知迪莉絲是星龍八戰士之身的菲安娜再次出現，原來她亦是超戰士的一人，這時她將自己的究極奧義神龍召喚（サモンドラゴン）傳授了給迪莉絲。

在岬之神殿等着尊倫等三人的是傑迪安及兩名龍人，尊倫由於基本部隊是飛行型，面對喜歡用地震技的龍人會很輕鬆，至於尼奧的僧兵用來對付傑迪安的喪屍隊也是一流的，說起來這裏的戰鬥可能會是三神殿中最易的。

DRAGON FORCE 戰術技巧講座 1

武將技的使用時機及戰鬥心得

戰鬥中除了兵數的差異外，雙方武將所擁有的武將技也是可影響勝敗的極重要因素，所以在戰鬥開始之前必須先看清楚對方武將會使用那些武將技，例如在面對一些會使用超音斬系的敵將時，假如一開始便將兵士作全軍突擊或過份接近中線的話，對手的超音斬系攻擊是可以一次過消滅你七成以上兵力的，又例如明知對手有神聖護盾的話，即使你的兵士已成功包圍了他，仍是會有着被全滅的機會的，至於火龍、風神及水妖這三種武將技，由於從決定使用到出現效果需要一定時間，但魔法的效果卻是會以你決定使用時敵兵最多的地點為根據，若對一些正在衝過來的敵兵使用，到魔法的效果出現時，他們早已離開你的殺敵範圍了，而神聖爆破、死亡光線及精靈光線這三種武將技由於效果只會出現在圖版中央，除非你肯定敵人會留在圖版中央，否則還是少用為佳。

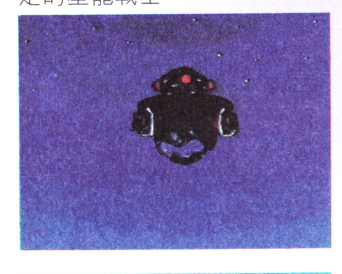
地震系武將技是較為特別的一種攻擊法，顧名思義，地震系的攻擊當然是不會對飛行部隊有效的，而敵兵雖被困住，但你也要有兵士及時前往攻擊才能發揮出最大效果。

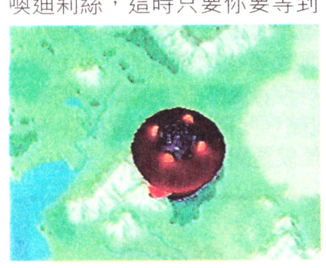
說到在下最喜歡的戰法，大概可分為對付有遠程攻擊及沒有遠程攻擊部隊兩大種：對付有遠程攻擊的部隊時，由於他們一般（一定？）不會主動向你這邊移動，於是你就必須讓兵士全力攻向敵陣才可，若是能派出有超音斬系的武將，在己方的兵士走到圖版一半時放出一記到敵陣的話，便能讓自己的兵士向敵陣作中央突破，一口氣全滅敵兵，至於對付一些沒有遠程攻擊的部隊時，由於他們會主動向你衝過來，你可先讓自己的兵士待機或前進一段短距離，讓自己的兵士分散後便停下待機，由於在這遊戲的戰鬥中，待機的一方在攻擊時會有着主動權，單靠這一招已足以將敵兵減去一半以上，接下來便能有足夠兵力向敵武將發動攻勢了。

最強之妖魔戰士

當各星龍戰士仍在趕往三神殿時，大陸再次發生了強烈的地震，跟着便有一巨大的神秘物體從天而降，最初他是不會動的，在跟着的一次內政時間中，拉達姆告知各人那就是

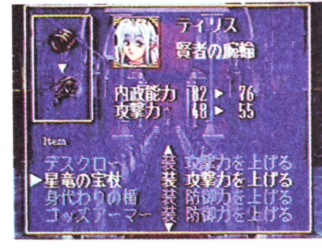
妖魔三戰士的最後一人卡曼杜(カトマンドゥ)，他和其餘兩名妖魔戰士不同，用一般的武器是傷不到他的，這時拉達姆會要求你讓他和卡曼度一戰，並説自己知道卡曼度的弱點，不過這實際上是一個大騙局(？)，因為當你集齊了三神殿的寶物後，卡曼杜便會開始行動（這時他會搶去你一座城的，反正你也沒有對抗的方法，算數吧），但拉達姆不如他所説般可阻止卡曼杜的前進，而且更會在戰鬥中戰死，即使是他以最後的力量再度挑戰卡曼杜，其結果也是一樣，不過在他死後，龍之力便會呼喚迪莉絲，這時只要你要等到內政時間，便會發現裝備品中增加了一支叫「星龍之寶杖」的道具，你必須裝備了它，才會擁有可擊傷卡曼杜的能力，事實上，可被擊傷的卡曼杜一點也不可怕，很快便可以將他收拾了。順帶一提，在三神殿中取得的寶物都是些珍貴東西，最好用來強化一些實力不足的星龍戰士。











DRAGON FORCE 戰術技巧講座 2

用完即棄式武將

在兩軍對陣時，一些兵數只有10~30人的小部隊雖然看上去是沒有能力對付那些率領着60~100人的敵將，但這些二線武將往往才是決定勝敗的人。簡單來説，在戰鬥開始時，敵兵就算再快也好，在他們衝到你的陣地前，你的武將也會有一次使用武將技的機會，把握這機會以最強的武將技盡量消滅敵兵，那麼到主力部隊出擊時便不用面對太多敵人了，另一方面，你亦可利用這機會先讓這些二線武將去「硬食」對方的武將技，減少對方主力武將的MP，總之到這些二線武將最強的攻擊用過後便馬上退卻，由自己的主力接戰，那麼便可大大提高取勝機會。

死極都有的龍人族

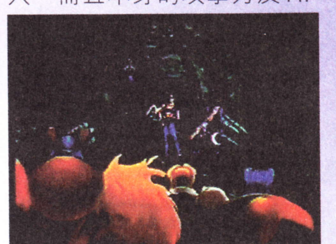
當妖魔三戰士全部被你打敗了後，龍人族便會開始四出襲擊你的城鎮，而迪莉絲她們亦看穿了這是對手的計策，於是決定先集合8名星龍之戰士在大陸西面的拔多尼城（ブラッドリィ）然後發動進攻，不過這時龍族的部隊會出其不意的出現在你的城前，而且殺完一隊又會有另一隊接上，有時間的大可奮戰下去，但其實即使你不殺掉牠們，仍是可以爆機的。





終戰

當8名星龍戰士齊集在拔多尼城後，眾人便向邪神麥杜魯的所在地進發，在山洞之中，眾人再次遇上妖魔三戰士，為了能讓迪莉絲可盡快去阻止邪神的復活，其他人決定聯手阻止這三戰士，首先是尼奧和尊倫聯手對付古莉斯，這次古莉斯會變身成一名女僵屍(VAMPIRE？)，她所用的兵種亦會改為遊戲中首次登場的幽靈，但當戰鬥結束後，尼奧竟然向尊倫求起婚來！三河津樹和尼拉杜所對付的是傑迪安，這次他的兵種改用了龍人，而且本身的攻擊力及HP都大增，所以各位不妨參考尼拉杜的建議，由他擔任先鋒，先以魔法全滅敵兵，並以餘下的魔法兵停下來逐少擊傷傑迪安，幸好這幾場戰鬥都是不限時間的，你大可到尼拉杜本身被對方的攻擊魔法傷至危險程度才撤退，跟着才讓三河津樹「補飛」，最後是哥特古、威爾及剛閣斯聯手對付卡曼杜，這時它的HP已增至255，即使被你的敵兵包圍，其HP減少的速度也是慢得驚人，總之，300人出戰，可以死剩145人……





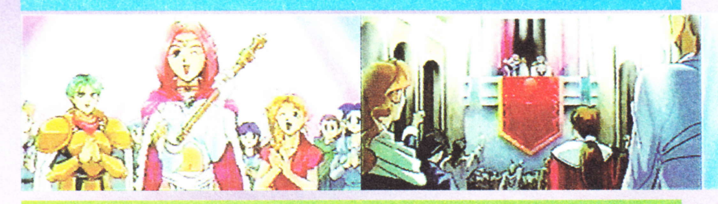
終於也輪到迪莉絲對邪神麥杜魯了，最初麥杜魯出奇地「俾面」，殺傷力及防禦力都極低，但身為大佬當然要變身才像樣的(？)，當麥杜魯看見自己的部下全部都被打倒時，他變成了三頭龍，不過這最後一戰亦絕不難打，總之就看僧兵們百裂腳的威力吧，這班在對方死角下進攻的小子，很快便會替你爆機的了（這一戰似乎比對付卡曼杜更易……）。

打敗邪神後，邪神所在的山發生了大爆炸，8名主角的部下們在洞穴外都相當擔心，這時女神出現，將8人平安地送回地面，並將這大陸的未來交托給他們，希望他們能創造一個各種族和平共存的世界。





迪莉絲篇 ENDING





爆機後的新挑戰！哥特古王篇

就如遊戲説明書內所寫般，這遊戲最初是只能選用 8 名主角中的 6 人來開始的，尼拉杜王及哥特古王則要到你爆過一次機後才能選用，在下這次便順道將哥特古王篇亦作出一較簡短的攻略，重點講講使用哥特古王時的注意事項以及他的一些特殊事件，讓各位能體驗到這遊戲那種可以用不同角度看整個故事的妙處。



迫不得已的戰爭

哥特古的哥哥傑西特（ギゼルダーク）由於害怕哥特古的才能，10 年來一直將他鎖在高塔之中。這天，哥特古從傑西特的口中得知自己的國家竟然向全大陸發動了侵略戰爭，而且更派出密使暗殺了各國的國王，令戰爭變成不能避免的事，哥特古聽到之後再也不能忍受，在修女莉莉雅（リリア）的幫助下，哥特古一劍刺死了自己的大哥……

哥特古眼見目前的形勢，深明一定要有一個強大的國家將整片大陸統一才可，於是選擇了統一大陸的路，在向各武將交待了自己的意志後，他私下將一柄短劍交了給莉莉雅，叫她一旦看到自己完全走上魔道時，便以那短劍刺向他……









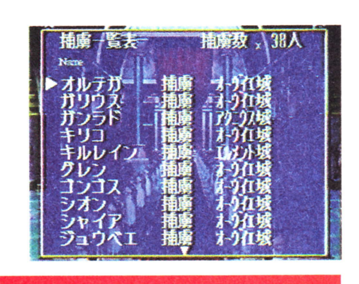
朋友，食自己啦！

使用最初 6 名主角來玩的時候，他們總會遇上一些可自動結為同盟的國家，就算要勉強以武力攻下，那個國家的主帥（星龍戰士）也會很快成為同伴，而且會帶同他的元部下一起加入，所以除了開始時較辛苦外，難易度是有限的，不過，使用哥特古來玩的時候，由於他在設定上是侵略者的角色，不但各星龍戰士不肯加入成為同伴，他們的直屬部下（即説明書裏各君主人物介紹時一起介紹的武將）亦絕少肯歸順你的，於是除了自己的直屬部下（傑迪安和古莉斯例外，爆過一次機也知道這兩人不宜重用吧？）外，就只有一些二線人物可用，簡直就可以用悲壯來形容，雖然在遊戲的進行途中，傑迪安等人會為你找來一些龍人、喪屍使等怪物部隊，但由於在劇情的發展上，這些部隊最後是會離你而去的，過份依靠他們不一定會是一件好事……

幸好法特尼亞國在地理上有着一定優勢，主城所在的地點很難會被人攻得到，總之若能以在下所提倡的「甲由酒店式戰法」將對手的武將一個不留捉過來，即使他們不肯歸順（在下就試過同時有 38 名俘虜的可怕場面，每合回單是用捕虜會見的指令便要花我數分鐘，像個集中營般……），但總好過讓對手有出兵的能力，而且那些肯歸順的人，LV 一般也會比你手上的武將要高，既然可以用較強的武將技，當然就要馬上重用他們吧。







DRAGON FORCE 戰術技巧講座 3

山大斬埋有柴

就如在下在上期説過，這遊戲在戰鬥時，雙方武將都是「不動如山」，不能主動走向敵兵攻擊的，所以當對方的兵士已被你全滅而你又是使用遠程攻擊部隊（弓箭手、魔法使）時，只要你和對方武將保持距離，他們是會離奇地不斷被你的兵士擊中的，不過，這種屈招雖然好用，但對方武將卻會在體力減至一定程度後退卻，對於要實行「甲由酒店式戰法」時帶來一定影響。

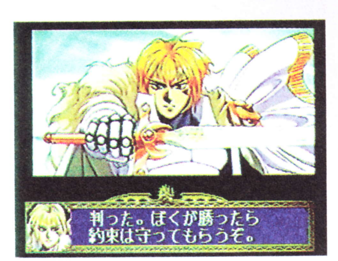
處決

當哥特古消滅威爾的凱蘭國時，他就如迪莉絲篇時的哥特古一樣會暫時逃得無影無蹤，然後直到你將其餘 6 名星

龍戰士全部捉住後，傑迪安便會向你提出以公開處決6國君主來引威爾出來，雖然部下們拼命勸止，哥特古仍是採用了這方法，威爾為救各國君主果然出現，並和哥特古展開決戰，當戰勝之後，傑迪安想趁機下手殺死威爾，而哥特古竟然出手相助，這時傑迪安及古莉斯露出真面目，而威爾和哥特古的手同時出現了星龍之紋章，







哥特古醒覺到自己也是星龍戰士之一，而且兩人更引起了其餘6人的共鳴，傑迪安他們眼見勢色不對於是馬上退卻，7名星龍戰士和各自的4名直屬部下從這時起終於加入成為同伴，但由於這些人在這時是沒有一兵一卒的，所以你要盡快調動他們到附近的城補充兵員，在接着下來的內政時間中，哥特古向眾人表示自己是為了集齊最強的戰士才不得不發動戰爭的，7名君主中雖然有不滿哥特古這種手法的人，但考慮到事情的嚴重性，最後亦肯聯成一線，這時拉達姆和菲士杜突然出現，告知各人要先去取得三神殿中的寶物，接下來的故事發展會和迪莉絲篇大同小異，8人同樣需分成三隊去取得神殿中的寶物，跟着妖魔三戰士的卡曼杜會出現，拉達姆送死後由哥特古利用他的專用箱具「星龍之大劍」打倒卡曼杜，







然後8人齊集在拔多尼城向邪神展開最後之戰，基本上，哥特古的兵種最好能換成僧兵，這樣的話要戰勝應該是沒有問題的。不過哥特古篇的爆機畫面竟然不像迪莉絲篇那樣有歌仔作BGM，實在有點遺憾……





武將技一覽表

アースクェイク	地震	引起地震令敵方兵士暫時不能動，有時連己方的兵士亦會受影響，而這一招是對飛行型敵人無效的。	敵兵士	劍
ガイアブレイク	大地之裂	引起小地震令敵兵士的動作暫時停下。	敵兵士	劍
ハイパーストーム	大風暴	引起龍捲將敵兵士吹走，而龍捲的威力在愈近敵陣時會愈大。	敵兵士	水
メガトルネード	超龍捲	以強力的龍捲風將敵我雙方的兵士都同時吹走。	敵我兵士	冰
フレイムキャノン	火炎砲	向敵方武將投出火球。	敵武將	炎
サンダーフォール	降雷	從天空降下雷擊攻擊敵方兵士。	敵兵士	冰
メテオストーム	流星雨	在整個圖版上降下隕石將敵人重創。	敵全軍	炎
ソニックブーム	超音斬	武將從劍尖放出的鬥氣以刀刃的姿態向敵武將成一直線的飛出，同時將途中碰到的所有敵人擊倒。	敵全軍	劍
ソニックウェーブ	超音波	從劍尖同時放出三個超音斬劈向敵人。	敵全軍	劍
ソニックブレスト	超音爆	從劍尖同時放出五個超音斬劈向敵人。	敵全軍	劍
アサシンダガー	暗殺短刀	向敵武將成一直線的射出，在貫穿途中敵兵的同時，雖然不會減少敵武將HP，卻可減低他的POWER令他不能使用武將技。	敵全軍	劍
シーブズダガー	手裏劍	效果和暗殺短刀相似，但可減低敵武將更多的POWER。	敵全軍	劍
ミラージュスター	幻影刀	武將分身成3人同時向敵武將放出暗殺短刀式的武器，特點是同時可殺掉較多的敵兵。	敵全軍	劍
デットリーレイ	死亡光線	在圖版中央的上空儲起武將的鬥氣，然後在地上引爆。	敵我兵士	光
フェアリーレイ	精靈光線	在圖版中央的上空製造一亞空間，將接近該處的兵士全部吸走。	敵我兵士	暗黑
ホーリーブラスト	神聖爆破	從天空向畫面中央降下一神聖光線，將接近的敵兵擊倒。	敵兵士	光
クロスフラッシュ	十字閃光	有着「居合斬」的別名，能在一瞬間令敵武將受傷。	敵武將	劍
スカイドライバー	飛空擊	武將跳往敵武將的所在地作直接攻擊。	敵武將	劍
クロスラッシュ	十字衝	直線地衝向敵武將，在打倒途中敵兵後再向敵武將作亂舞般的攻擊。	敵全軍	劍
サラマンダー	火龍	向當時最多敵人在的地方召喚火之精靈，放出火柱攻擊周圍的敵人。	敵全軍	炎
シルフィード	風神	效果類似火龍，召喚出風之精靈以龍捲向全體敵人攻擊。	敵全軍	冰
ウンディーネ	水妖	效果類似火龍，召喚出水之精靈以旋渦向全體敵人攻擊。	敵全軍	冰
ゴーレム	巨像兵	利用土之精靈所創造出來的岩石兵衝散途中的敵兵向敵武將攻擊。	敵全軍	劍
サモンゴッド	鬥神召喚	召喚出鬥神引起地震令行走中的敵兵暫時不能行動。	敵兵士	劍
コールオブデス	死之召喚	召喚出死神令雙方武將HP變成1，同時令雙方都不能使用武將技。	敵我武將	暗黑
サモンデーモン	惡魔召喚	召喚出惡魔令敵武將的POWER不再增加，同時令敵武將在該戰鬥中不能退卻。	敵武將	暗黑
サモンワイバーン	飛龍召喚	召喚出飛龍向敵武將噴出火炎攻擊，同時將周圍的敵兵亦一起擊倒。	敵全軍	炎
ホーリーシールド	神聖護盾	在武將的周圍放出光球擊倒接近的敵兵，對於被大量敵兵包圍時有極大殺傷力。	敵兵士	炎
レザレクション	復活	令死了的己方兵士暫時復活，數目最多可達武將兵士數的最大值。	己方兵士	光
サモンドラゴン	巨龍召喚	召喚出傳說的聖龍衝向敵武將，在擊倒途中的敵兵後再噴出火炎攻擊敵武將。	敵全軍	炎
メタモルフォーゼ	變形	以類似地震攻擊的方法將接近中的敵兵動作封住。	敵兵士	劍
ソードスラッシュ	劍衝斬	由武將直接衝到敵武將面前進行攻擊。	敵武將	劍
オーラシュート	鬥氣彈	僧兵系武將常用的武將技；可將自己的鬥氣發放出來向敵武將作直接攻擊，效果類似火炎砲。	敵武將	炎
フロッガーボム	大蛙砲	忍者系武將獨有的武將技，效果類似火炎砲。	敵武將	炎
ゲイルブレード	必殺刃	由武將直接衝到敵武將面前進行攻擊。	敵武將	劍

哥特古篇 ENDING









地獄連續技大公開！

THE KING OF FIGHTERS '95



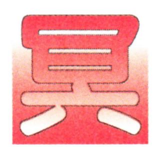
文：指令魔人

SATURN版的THE KING OF FIGHTERS '95是一隻移植度極高的遊戲，可說是和NEO．GEO版一模一樣，嚴格來說，比NEO．GEO的CD版更勝一籌。除了其基本系統的成功之外，這GAME的連續技更是有着極大的潛在能力！位置、時間的控制、各種狀態的不同、以至是在第幾ROUND中戰鬥，都是影響着其連續技成功與否、扣能源多與少的重大因數！所以，此遊戲的系統可說是格鬥遊戲史上最完美的！現在，就讓我們來一起看看「KOF'95」連續技的世界吧！哈哈……哈……哈……（八神庵式笑聲）

由於版位的關係，出招表不再刊登了（可以看說明書或本刊第五期），敬請見諒。

冥！——可以一招將對手打死！
紅！——可以一招將對手打至「見紅」
所有指令都以角色在左方為準，如要「打背脊」的，便要將指令左右反轉。









草薙京

看我的……燃燒吧！

草薙京可算是在全26位角色之中，機動力是數一數二的高，所以其連續技的破壞力及使用度都比很多角色為高，果然是主角！

難度：★★★★☆
要點：最重要是要掌握到七十五式改着地後再使出的時間，不斷重複便可成功。
條件：無


■空中重腳


■重拳

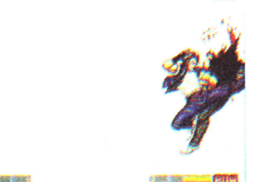

■七十五式改（↓↘→＋輕腳）


■七十五式改第二HIT（↓↘→＋重腳）


■着地後，七十五式改（↓↘→＋輕腳↓↘→＋重腳）


■又着地後，七十五式改……


■第二HIT


■大麾車！（←↓↙＋重腳）

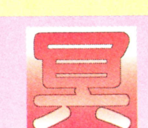


二階堂紅丸

小心我的雷擊吧！

二階堂紅丸是比較快速的角色，他的攻擊力是比較弱的，除了他的雷光拳……

難度：★★☆☆☆
要點：主要是要其COUNTER ATTACK擊中敵人……
條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態，把敵人逼至版邊。



■閃避（輕拳＋輕腳）



■COUNTER ATTACK……（←↙↓↘→＋任何鍵）



■雷光拳！（←↙↓↘→＋重拳）



■會把所有能源扣掉！

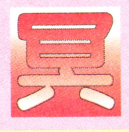


大門五郎

接近我等如死亡！

大門五郎是屬於投技類的，所以其拳腳攻擊都比較單純，但攻擊力卻十分驚人！

難度：★★★☆☆
要點：指令要輸入得十分快速及準確，不然其「地獄極樂投」便會變成「超受身」了。
條件：自己處於MAXIMUM狀態。



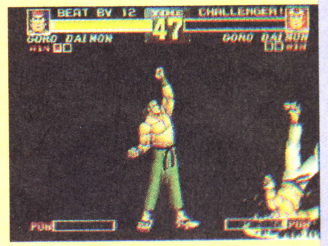
■空中重腳



■重拳



■地獄極樂投（→↘↓↙←→↘↓↙←＋重拳）



■一滴都冇得剩……

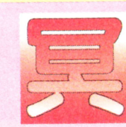


坂崎獠

吃我的龍虎亂舞！

另一主角型人物，所有能力都十分平均，很易控制的一個角色。

難度：★★☆☆☆
要點：沒有什麼難度，只要指令輸入正確便可以了。
條件：自己處於MAXIMUM狀態。

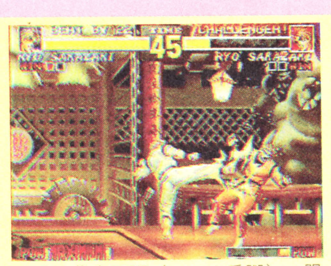




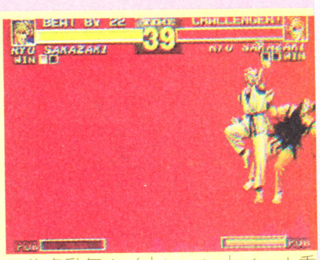
■空中重腳



■蹲下重拳



■重飛燕疾風腳（↙→＋重腳），跟着便會暈了……



■龍虎亂舞！（↓↘→↘↓↙←＋重拳）



羅拔・嘉西亞ROBERT CARCIA

我是腿王！

也是主角型人物，但是屬於較快的角色，本人便最喜歡使用他了。

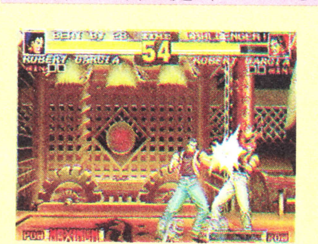
冥

難度：★★☆☆☆

要點：果然是同門師兄弟，和坂崎獠一樣可使用這招；同樣地只要指令輸入正確便可以了。

條件：自己處於MAXIMUM狀態。

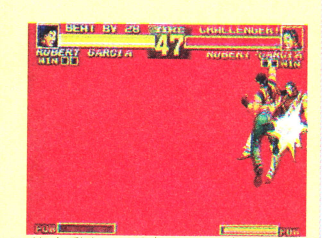
■空中重腳



■蹲下重拳



■重飛燕疾風腳（↙→＋重腳），跟着便會暈了……



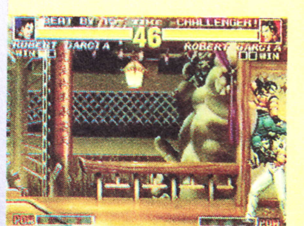
■龍虎亂舞！（↓↘→↘↓↙←＋重拳）

紅

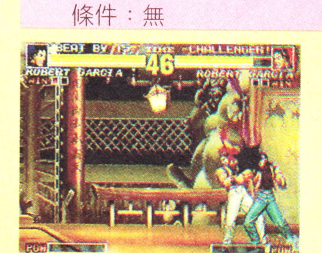
難度：★★★☆☆

要點：難在極限流連舞腳之後的重飛燕疾風腳，時間一定要夾得很準，否則便打不中。

條件：無



■空中重腳「踢背脊」



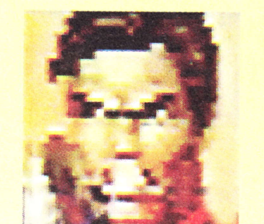
■蹲下重拳



■極限流連舞腳（←↙↓↘→＋重腳）



■着地後立即使出重飛燕疾風腳！（↙→＋重腳）



坂崎琢磨

父親的尊嚴是無敵的！

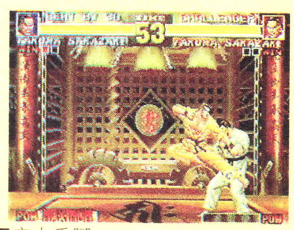
坂崎獠的父親，使用方面和獠差不多，但卻是屬於重量攻擊型的。

冥

難度：★★★☆☆

要點：只要注意在使出重飛燕疾風腳後何時可移動便可，但要經過一番苦練。

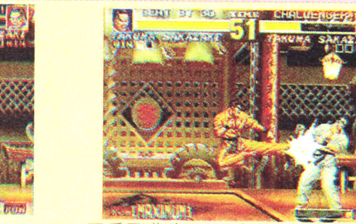
條件：自己處於MAXIMUM狀態。



■空中重腳



■蹲下重拳



■重飛燕疾風腳（↙→＋重腳）



■重飛燕疾風腳的第二HIT



■着地後立即出龍虎亂舞（↓↘→←→＋輕拳＋重拳）

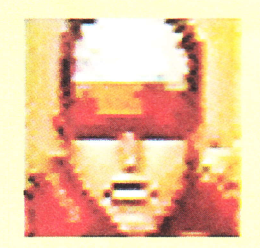
■龍虎亂舞發動！



■在空中擊中……



■就算不死也會暈過去。



泰利・波格TERRY BOGARD

HEY！COME ON, COME ON！

他的所有攻擊都強勁，唯出招比較慢，所以可用的多HIT數連續技不多。

冥

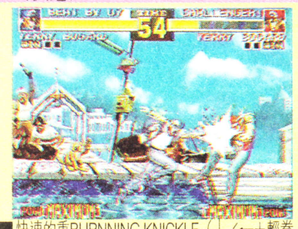
難度：★★★☆☆

要點：難在使出BURNNING KNICKLE時的指令輸入，多加苦練必能成功。

條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態。


■空中重腳


■合計二HIT的重拳


■快速的重BURNNING KNICKLE（↓↙←+輕拳↓↙←+重拳），跟着便會暈掉……


■POWER GEYSER！（↓↙←↙→+輕腳+重拳）





紅

難度：★★★☆☆

要點：難在指令輸入時要夠快，否則便會失敗。

條件：自己「見紅」。


■空中重腳


■重拳的第一HIT


■重拳的第二HIT


■POWER GEYSER！（↓↙←↙→+輕腳+重拳）



安迪・波格ANDY BOGARD

哥哥，我一定要戰勝你！

安迪・波格是一突擊型的角色，剛好和泰利相反，他的出招都比較快，容易做到多HIT的攻擊。

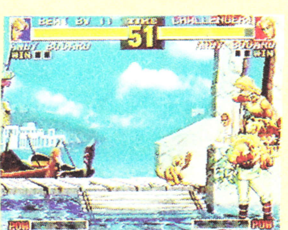


紅

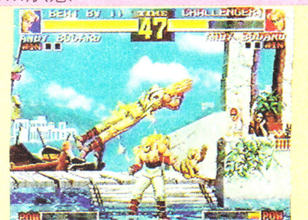
難度：★★★★☆

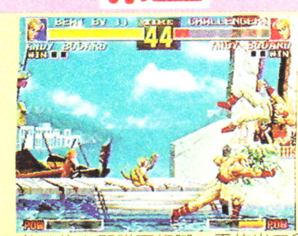
要點：每一下攻擊的時間都要很準，根本沒有時間喘息，所以一定要十分冷靜。

條件：自己不能處於MAXIMUM狀態。


■空中重腳「踢背脊」


■蹲下重拳


■大空破彈（↙↗+重腳），合計三HITS


■着地後立即蹲下輕腳，再使出三段擊壁背水掌。（↓↙←+重腳↓↙←+重腳↓↙←+重腳）

冥



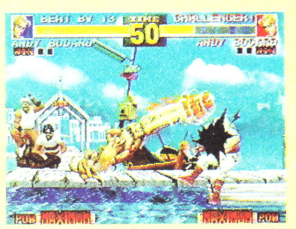
難度：★★☆☆☆

要點：沒有什麼地方要特別注意，最重要都是要熟習超烈破彈的出招方法。

條件：雙方都處於MAXIMUM狀態。


■空中重腳（在空中把控制桿拉↓儲氣）


■蹲下重拳（繼續拉↓儲氣）


■超烈破彈（↓↘→+輕腳+重腳）


■可以把全部能源扣掉！



東丈

我是一個真真正正的日本人！

東丈算是「餓狼」隊中的力量型人物，但其攻擊並不慢，是一個強攻型的角色。

難度：★☆☆☆☆
要點：十分易出，十分易出……雖然攻擊力不太大，但其容易的出招能彌補一切。
條件：自己「見紅」。

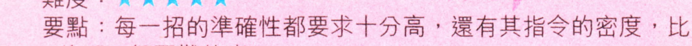



■閃避（輕拳＋輕腳）


■COUNTER ATTACK

■SCREW UPPER！（→←↙↓↘→＋輕腳＋重拳）


■能源扣得不多，但十分易用。



難度：★★★★★
要點：每一招的準確性都要求十分高，還有其指令的密度，比ANDY的那一招更難使出！
條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態。



■空中重腳「踢背脊」

■輕腳，跟着使用爆烈拳COMMAND CANCEL（↓↘→＋輕拳）（COMMAND CANCEL的使用請參考本刊第13期之遊戲研究坊）



■立即使出重腳，再使出重黃金之踵落（↓↙←＋重腳）


■着地後立即使出重拳，可扣掉全部能源！



哈迪倫HEIDERN

我操的是殺人術，不是格鬥技！

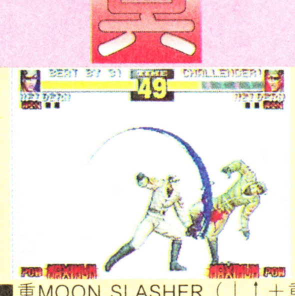
HEIDERN是手長腳長的人，平時不用飛行道具時也可以有半個畫面的攻擊距離，而且攻擊力又大，所以十分好用。

難度：★★☆☆☆
要點：這一招十分易出，唯一可算難度的，是在空中2 HITS重腳的時間配合上，要花點功夫。
條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態

■垂直跳躍的空中重腳第一HIT（要把控制桿拉↓儲氣）


■空中重腳第二HIT（繼續拉↓）


■着地後，蹲下輕腳（也是繼續拉↓）

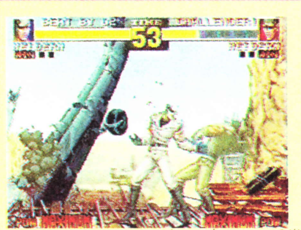

■重MOON SLASHER（↓↑＋重拳），死！

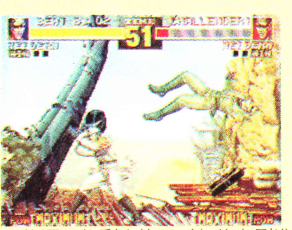
難度：★★☆☆☆
要點：這一招也是十分易出，要注意的是空中重拳的落點要夠低，才可保証擊中後不會彈飛太遠，以致不能使出STORM BRINGER。
條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態



■斜前跳躍的空中重拳


■地上站立重拳


■STORM BRINGER（→↘↓↙←＋重拳）


■能源只扣剩少許！（如能在剛進入MAXIMUM二秒內使用STORM BRINGER，有可能把對方打死！）





拉魯夫RALF

我絕對遵從HEIDREN的指示！

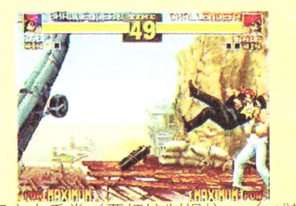
雖然RALF沒有HEIDREN那麼手長腳長，但其攻擊力也沒比他遜色！

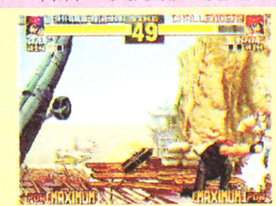
冥

難度：★☆☆☆☆

要點：這一招也是十分易出，可算沒什麼難度可言，只要玩開格鬥GAME的人便會得心應手了。

條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態，及要把敵方逼到版邊。


■空中重拳（要把控制桿拉←／↙儲氣）


■蹲下重拳（繼續拉↙）

■重GATLING ATTACK（↙→重拳）

■共5 HITS，可把對方打死！



難度：★★★☆☆

要點：這一招的難度在於空中重拳一定要「打背脊」，否則便會彈開了而捉不到敵人。

條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態

■空中重拳「打背脊」


■重拳

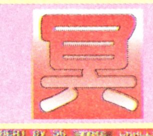

■SUPER ARGENTINE BACK BREAKER（←↙↓↘→＋重腳）


■能源也會扣至見紅！

古拉古CLARK

我對HEIDREN忠心不二！

CLARK和RALF差不多一樣，不同的是RALF是屬拳系的，而CLARK是腳系的。



難度：★☆☆☆☆

要點：這一招是「屈」中之霸，一經打中便冇得走，只要連打速度夠便可以了。

條件：要把敵方逼到版邊。


■埋身使出小VULCAN PUNCH（連按輕拳）


■敵人被打至半空


■在敵人落地前再使出小VULCAN PUNCH（連按輕拳）……

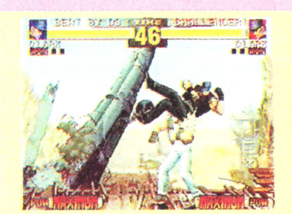
■一直下去，直至永遠……



難度：★★★☆☆

要點：這一招的難度也是空中重拳一定要「打背脊」，否則便會彈開了而捉不到敵人。

條件：雙方都是處於MAXIMUM狀態


■空中重拳「打背脊」


■輕腳（→↘↓↙←＋輕腳）（預先輸入→↘↓↙←）


■ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER（→↘↓↙←＋重拳）


■能源只扣剩少許！

今期只說12人，下期再續……





鐵拳2
十連COMBO分析



製造商：NAMCO
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
對應週邊：NEGCON

指令魔人

萬眾期待的《鐵拳2》終於移植到PS上了，這隻3D格鬥遊戲的續篇，承接着上一集的系統，再加上一些新的招式，在PS上捲土重來！

而今期我會每一個角色都抽一招較實用的十連COMBO出來分析，希望大家有用。

出招表可參考本刊第七期「打鑊甘」。

這次的PS版是以街機版的VER. B作為移植藍本的，所以，所有基本系統也是和街機版一樣；但是PS版中卻追加了一些新的模式，現在就來看一看吧。

ARCADE MODE

即和街機一樣的模式，總共要打九位對手。

VS MODE

一個不停對戰的雙打模式，可以調教能源由70%至140%。



PRACTICE MODE

一個無能源計，沒有時間限制的環境，有每一招的攻擊力顯示，及可以教你「十連COMBO」等的表示可選擇。



TIME ATTACK MODE

以時間為目標的CPU戰。

TEAM BATTLE MODE

一隊一至八人的團體戰模式，哪一方先將對手全部角色擊敗為之勝利。



SURVIVAL MODE

一個用來測試可連勝多少局的戰鬥模式，每一個敵人只會打一ROUND。



指令看法：

↑↗→↘↓↙←↖——方向鍵的各個方向
（N）——將方向鍵回復中央
□——PS手掣上的□鍵，即《鐵拳2》基本設定的左拳。
△——PS手掣上的△鍵，即《鐵拳2》基本設定的右拳。
×——PS手掣上的×鍵，即《鐵拳2》基本設定的左腳。
○——PS手掣上的○鍵，即《鐵拳2》基本設定的右腳。
□＋△——左拳＋右拳同時按
×＋○——左腳＋右腳同時按
△＋○——右拳＋右腳同時按
□＋×——左拳＋左腳同時按
△＋×——右拳＋左腳同時按
□＋○——左拳＋右腳同時按

攻擊判定看法：

上——上段攻擊，可以蹲下避過。
中——中段攻擊，可以站立擋格，但蹲下則會中招。
下——下段攻擊，可以蹲下擋格，但站立則會中招。
不——無論站立或蹲下也不能擋格，只可避開。

因版位關係，今期只刊出基本的十人之資料，下期再續。



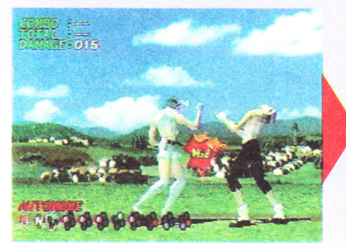


風間準

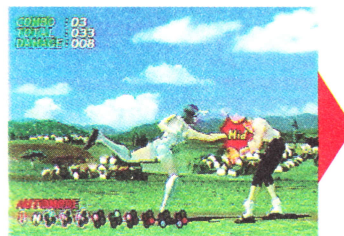
十連COMBO：↓（N）△□□□△□○××+○

攻擊判定：中上中中中下中下中中

這是一招比較難破的十連COMBO，因為風間準自己本身是一個快速型的人物，所以出招及收招都比較快，以致較難找到空隙反擊，只有硬擋。除了快之外，攻擊判定勻鑽也是十分重要的因數，很多中段及下段的連續攻擊令到敵人無所適從。

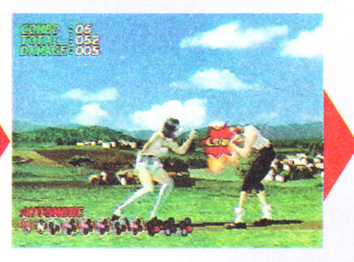






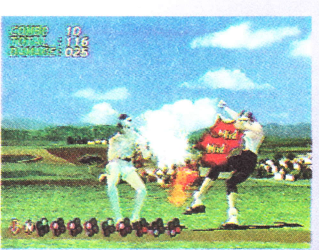












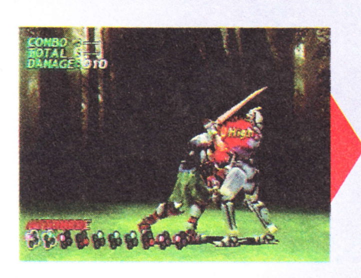


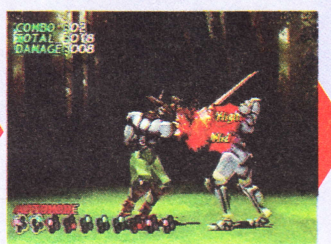
吉光

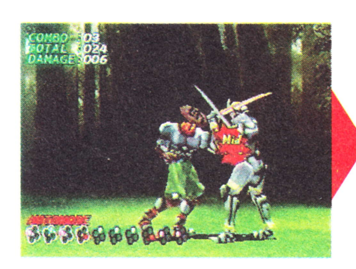
十連COMBO：□△□○△△△○□□

攻擊判定：上中中上中中中中不不

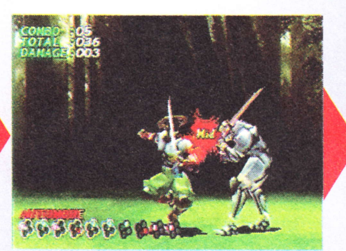
十分「惡」的一招十連COMBO，因為就算頭8 HITS被全數擋格也不要緊，最後的2 HITS是不能擋的；唯一可以破此招的方法是站立擋了頭3 HITS之後，立即蹲下避開第四HIT的上段踢腳，跟着便立即使用投技反擊，才會確保不會被此招擊中。

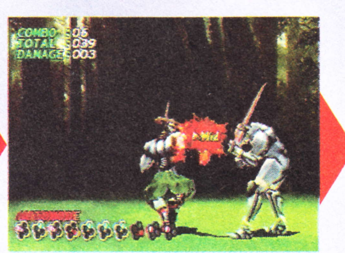


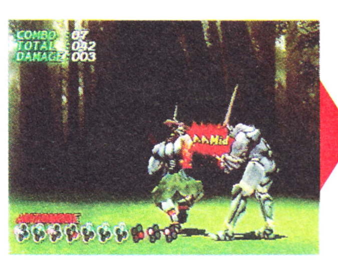




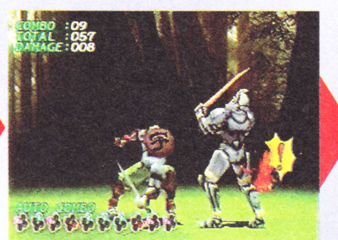


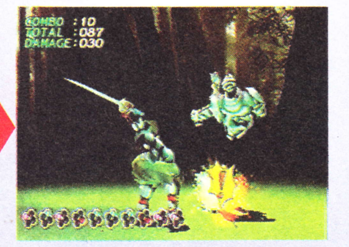


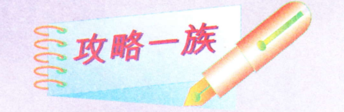


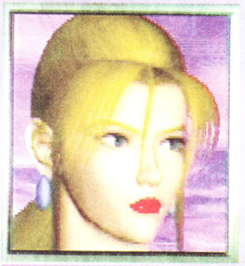








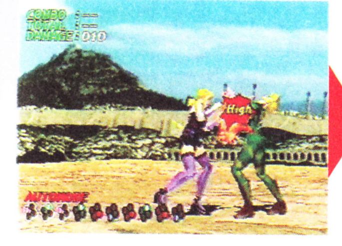
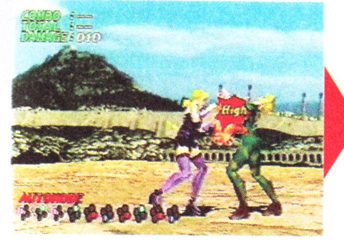
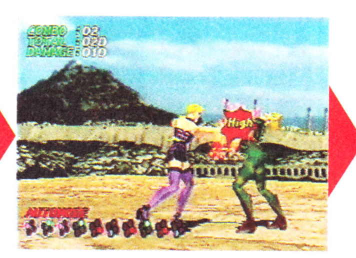
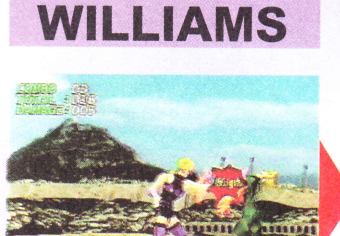
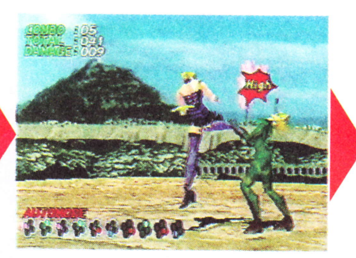


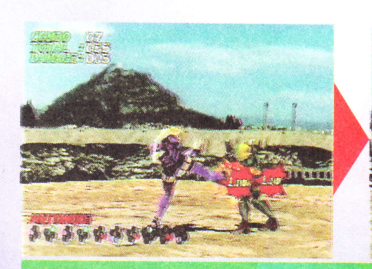


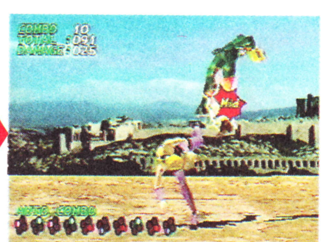
NINA WILLIAMS

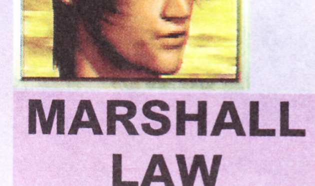
十連COMBO：□△□△○×○△○×
攻擊判定：上上上上上下下中下中

也是一招十分快速的攻擊，雖然頭5 HITS全數是上段的攻擊，可以蹲下避過，但不要妄想可以用投技反擊，因為此招的第5 HIT是跳上空中的攻擊，所以並不以使用投技反擊，但又不夠時間用其他招式，所以還是乖乖地擋了它吧……



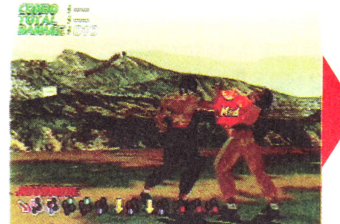
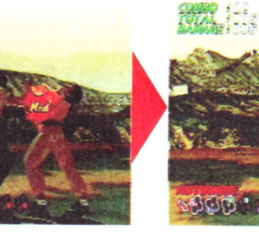
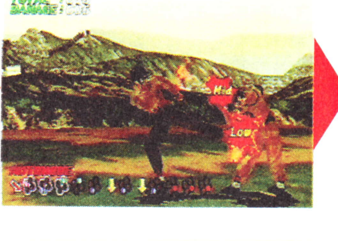
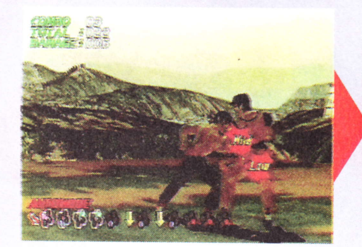




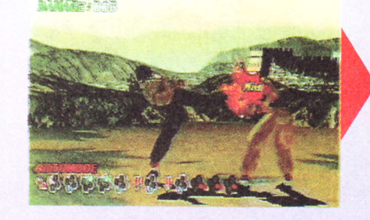
MARSHALL LAW

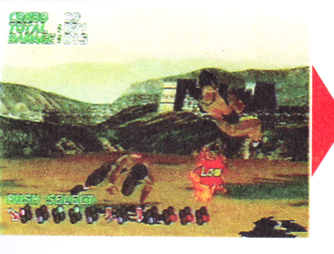
十連COMBO：□×△△×↓×↓×○○○
攻擊判定：中下中上中下中上下中

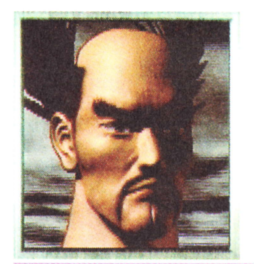
差不多可以算是無定向的多段連續攻擊，想擋也不容易，就算知道他出什麼招，也要經過一番苦練才能夠有足夠信心擋格這招。







三島平八

十連COMBO：→→△□△△×○○□△□
攻擊判定：上上上上中中下上中中

三島平八的十連COMBO是屬於比較不規則的COMBO，實在較難捉摸其攻擊的節奏，時快時慢是其特色。但是下段攻擊卻比較少，所以可以站立擋去大部分的攻擊，只要留意第7 HIT的下段腳便可以了。









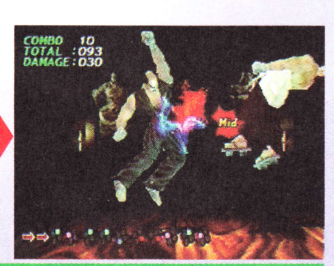














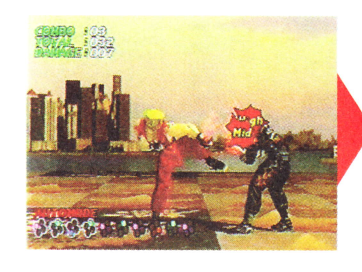
PAUL PHOENIX

十連COMBO：□△×△□△□○△□
攻擊判定：上上中上中上上下中中

PAUL的十連COMBO也是屬於強攻型的，所以沒有機會反擊，要小心。擋格方面則比較容易，基本上大部分也可站着擋，只需要留意第7 HIT的肘擊後之下段腳便可以了。







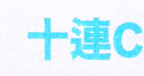


















JACK-2

十連COMBO：↓△□□□△□△□↓□+△□+△

攻擊判定：下下下中中上中中下中

他的十連COMBO比較難處理，主要是因為他的攻擊是由下段再始，然後有中段及上段的攻擊夾着，所以要時常轉換站立及蹲下的擋格才可以「安全過渡」。





















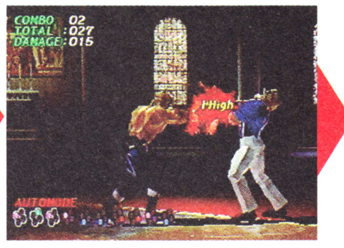
KING

十連COMBO：□△□□××○○□×

攻擊判定：上上中中上中下下中中

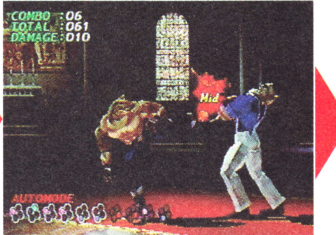
此COMBO的前半部分要擋並不難，但後半的下段腳後之中段昇拳比較麻煩，一定要時間夾得好，否則便一定會把之後的數HITS照單全收了。

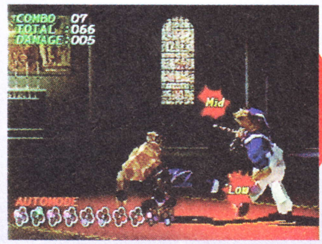




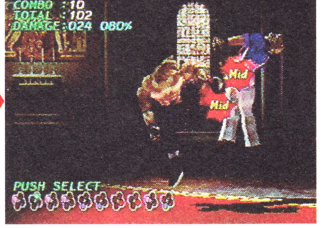


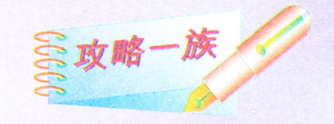


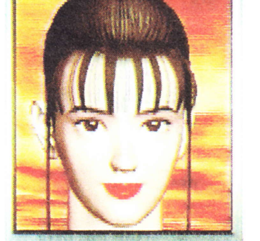










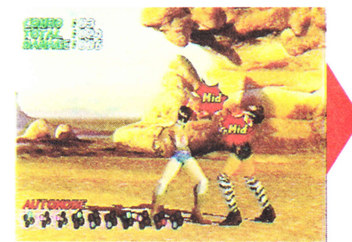
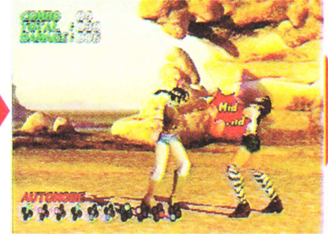
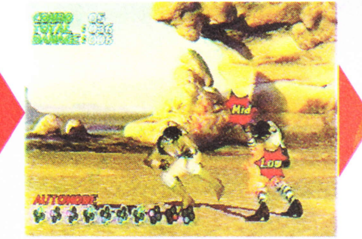
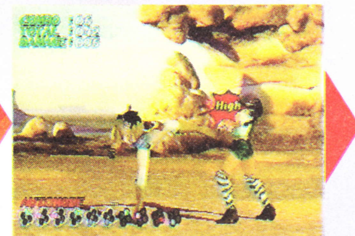
MICHELLE CHANG

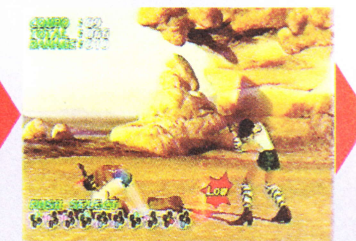
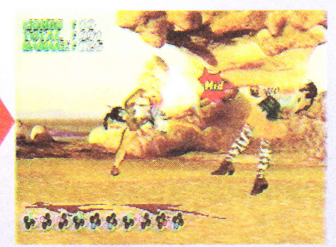
十連COMBO：△□□△××△□○×

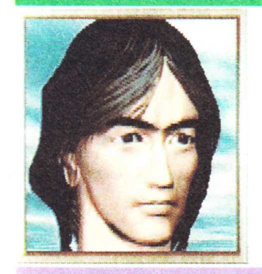
攻擊判定：上中中中下上中中下中

她的十連COMBO之第4、5 HIT及8、9 HIT是問題所在，因為要站立擋完之後再立即蹲下擋，跟着又要站立再擋，一定要很熟這一招的攻擊模式，否則很難成事。



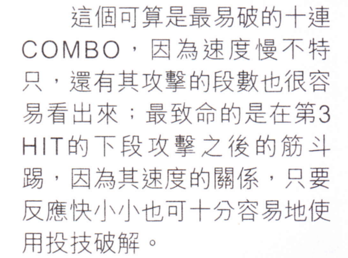


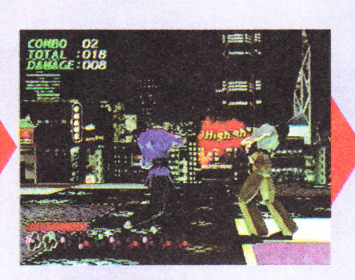
雷武龍

十連COMBO：□△□○+×△□○□○○

攻擊判定：上上下中中中上中下上

這個可算是最易破的十連COMBO，因為速度慢不特只，還有其攻擊的段數也很容易看出來；最致命的是在第3 HIT的下段攻擊之後的筋斗踢，因為其速度的關係，只要反應快小小也可十分容易地使用投技破解。







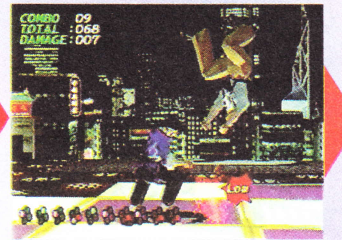


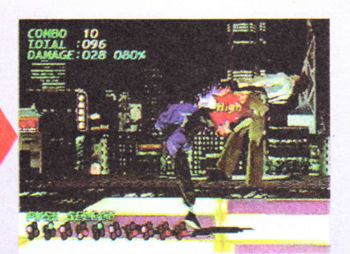














PUZZLE & ACTION 3



在現時的遊戲而言，應是格鬥遊戲為主流的，不過其實有一些遊戲是一以來也非常受人們歡迎的，那些便有趣而簡單的小型遊戲，若要數當中的表表者，當然要首推《PUZZLE & ACTION》系列，這次已是這系列的第三作，遊戲方面，依然保留了一貫的有趣抵死為主，而且不要小看這些遊戲，不要以為是MINI GAME便以為這些都是「差GAME」實其中亦有不少的勁作。

這次的《PUZZLE & ACTION 3》共有27種不同的遊戲，其中只有22種遊戲是玩者可以自由擇來玩的，其餘5種便是STORY MODE之中打BOSS時的遊戲，以不可以隨時拿來玩。遊戲本身是多採用比較單的構，以方便不同年齡人士玩，當中有要用腦的，亦要用連打功夫的，可謂（乜都有），完全是適合所有人士玩的。



估金幣

大家不要以為這個是輪盤遊戲，其實這是一個考大家眼力的遊戲，首先，一個金幣會放在枱面上，而玩者便是要在帽子不停的轉動中指出金鎊的所在，不過，這個遊戲是不易玩的，因為如果玩者一眨眼，便會失去目標，所以，玩這個遊戲時真是切勿眨眼，否則……





放魚

魚兒被放在箱子中實在太可憐了，所以一定要將牠放出來，方去是要將箱子向上的放在終點上，這樣，小魚兒便可以重獲自由，不過玩者一定要有非常好的計劃才行，因為箱子不停在轉動，而一定要向上才可以放出魚兒，所以這遊戲絕不兒嬉。

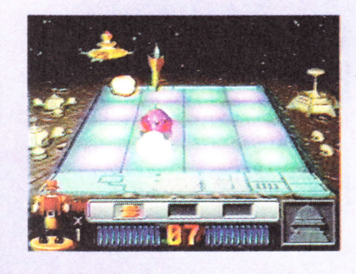




殲滅侵略者

在4×4的圖版上，三至四隻的飛碟會不停的在飛行，但突然會消滅縱影，玩者的任務便是要留意飛碟的動向，而在他們消滅失之後找出他們的所在，繼而將他們消滅，這遊戲的要訣其實和《估金幣》一樣，大家在玩時不要「眨眼」。





捉拿罪犯

嘩！不得了！一大群罪犯正進入廈之內，身為正義使者的玩者，當然要盡力將所有的罪犯繩之於法，而要完成這個任務，便一定要有非當敏捷的身手，因為罪犯只會將頭伸出窗口，而且在他們手上有很多的人質，玩者切勿好人當賊辨，不然一定會有報應的。





哪條魚最近

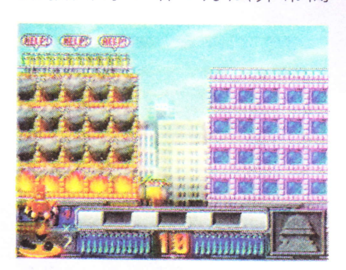
魚呀魚！游呀游！一大群魚兒在天空中游來游去，真是非常的可愛，不過，不知道哪一條游得最近玩者呢？這可是一個非常難決定的問題呢？這條？不是！那條？也不是！魚兒重重疊疊，真是難分近遠，各位又可做得到呢？有7條「可愛」的魚游來游去，如果能夠三次猜中哪一條魚是最接近玩者的話便算過關。不過，在眾多的魚兒之中，有些是非常相似的，這也是這遊戲的難處之一，大家有如此好力嗎？





滅火英雄

嘩！好大火呀！救命呀！大廈發生火警真是不得了，現在只有玩者才可以將被困火場的所有人救出來，不過用的不是水，不是甚麼先進科技，而是一個……大木槌。吓？木槌點救火呀？哈！方法非常簡單，便是用木槌將着了火的層數全部「打開」。不過，一定要依指示去打否則便算失敗，而且在這個遊戲之中，是有連鎖的，如困在未回到上方又再打中的話便算2連COMBO，不過個機會是很小有的。





轉轉小城堡

在大家的心目中，一座城堡應該是怎樣才算是最美麗的呢？而怎樣的設計才算是精采呢？不論大家的答案是怎樣也好，這個遊戲的確使人大傷腦筋，因為一座本來立體的城堡，現在要大家以「PLAN VIEW」去辨認出來，的確是一件非困難的事，首先，玩者一定要對立體有一定的認識，而且對3D有足夠的判別能力，這樣玩起這個遊戲時一定事半功倍。而最簡單的方法便是先認城門的位置，這樣其他的部份便會變成非常易對照了。





追女仔

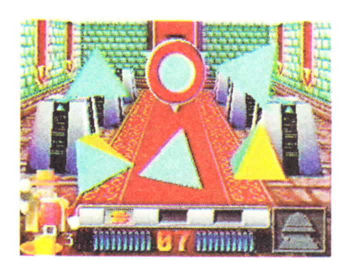
由細到大，不論在家又或是在學校，大人也是教我們如何的遵守交通規則，所以這個遊戲最好是用來告訴大人們我們不是左耳入右耳出的。個遊戲是要在指定時間內，到達女朋友的所在，為的是甚，當然是拍拖去也，不過，記着一點，那便是不可以「衝紅燈」，無論任何情況下也不可以「衝紅燈」，所以這是一個絕對考大家反應和忍耐力的遊戲，努力吧！為了和美女「去街街」，一定要努力呀！





哪個三角不相同

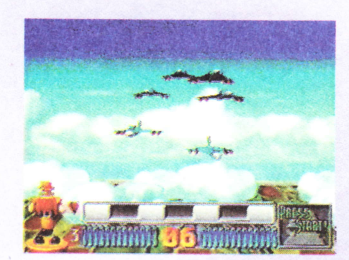
一個三角型有三條邊，而一個三角錐體則有有六條邊、三個面，相信這些東西只有是大家在學時代的回憶，不過，現在這些回憶又會再一次的出現在大家面前，這個遊戲又是一個考大家眼力的遊戲，玩法非常簡單，只要大家找出在六個差不多完全相同的三角錐體中哪一個不同的，不過，因為三角錐體是不斷在轉動的，所以是有點兒難看的，如果大家是一個精明的人，便一定會看出真假，而且會連勝三場，順利過關。

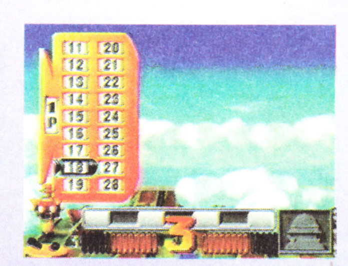


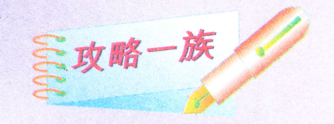


數飛機

飛機是一種非常快的交通工具，而且是日常生活中不可以缺少交通工具，不過，大家有否試過抬高頭，看着這些不同款式的飛機在天空中飛翔，有的話，這隻遊戲一定會令大家很有親切感，因為在這隻遊戲之中，玩者又可以像以前般的看飛機了。這隻遊戲的最大目的是要玩者數一下迎面飛來的飛機共多少隻，不要以為這是一件易事，其實絕對不易的，因為有一些飛行物體的速度是很高的，要看清楚呀！

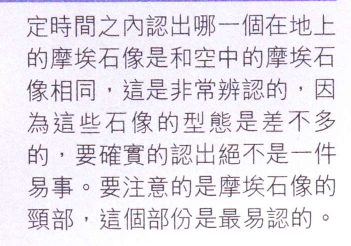


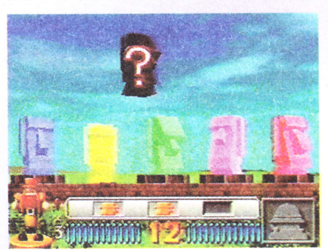




相同摩埃

在這個地球上，大着非常多的謎，而這些謎真到現在也是無法解釋的，其中一個謎便是在復活島上的神秘摩埃石像，沒有人知道這些石像的來歷但是可以肯定的是這些石像不是在復島上出產的，那麼……這個遊戲是要玩者在限定時間之內認出哪一個在地上的摩埃石像是和空中的摩埃石像相同，這是非常辨認的，因為這些石像的型態是差不多的，要確實的認出絕不是一件易事。要注意的是摩埃石像的頸部，這個部份是最易認的。

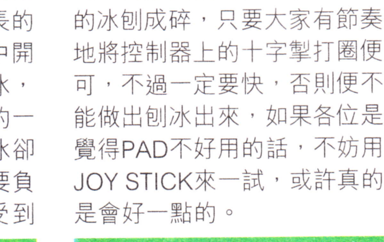






刨冰

真是合時，這個遊戲真是出得合時，現在正開始漫長的夏季最消暑的莫過乎在家中開着冷氣，而手拿着一杯刨冰，這種清涼的感覺真是人生的一大快事，而要做好一杯刨冰卻不是一件易事，大家一定要負出一定的勞力才可以享受到的，而所要做的便是將一整塊的冰刨成碎，只要大家有節奏地將控制器上的十字掣打圈便可，不過一定要快，否則便不能做出刨冰出來，如果各位是覺得PAD不好用的話，不妨用JOY STICK來一試，或許真的是會好一點的。

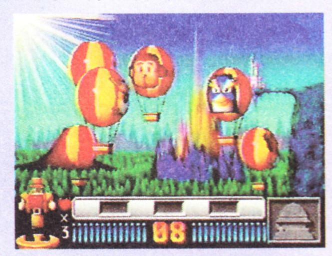


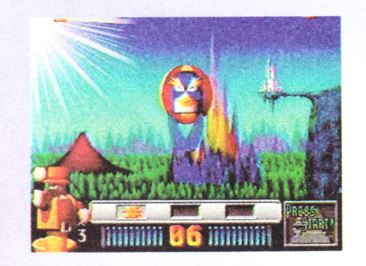




動物氣球是哪個

對大部份的小朋友而言，小動物是何等可愛，何等好玩，所以在小孩子的玩意之中，物是不可以缺少的部份，而這個遊戲亦不例外，這個遊戲的目的是要玩者在眾多的氣球之中哪個才是指定的款式，然而這亦是非常難做到的，因為氣球由五個至七個不等，在空之中飄來飄去，大家一定要全神貫注在氣球上的動物頭，這樣才可以看得清哪一個才是指定的氣球，不過，當大家也感到頭暈眼花的時候，不要叫救命才好！

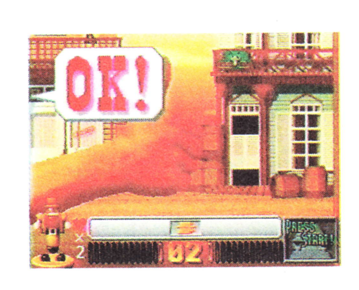




神鎗手

西部牛仔一直以來也是給人一種非常威猛的型像，而亦因為這個原因，神鎗手便成為了大英雄的像徵。大家有想過自己也可以成為一個神鎗手嗎？其實是可以的，只要大家有一定的「眼界」便可，因為在這個遊戲之中，玩者要在指定時間之內將一個銀幣射到指定的高度，玩者一定要靠不斷的追打銀幣的底部使它不斷的向上飛，難度當然會越來越高，而成功感當然亦同時增加，大家可有膽試試自己的實力呢？





拯救市民

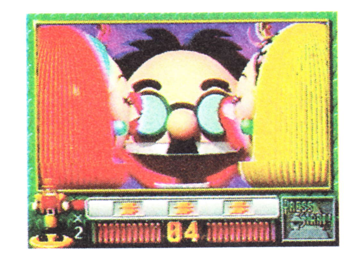
不得了！有強盜進入了市鎮，而且更脅持了人質在手中，玩者現在是一名英勇的探員，你的任務便是要將被脅持的人質救出，方法非常簡單，玩者要將強盜推出來的氣油筒全部打破才可以將所有的人質救，出而且這些油筒上是有標靶的，玩者一定要打中這些靶才可以將這些油筒打破，雖然是比較麻煩了少許，但是絕不會使遊戲可玩性下降，這點玩者大可以放心，不過，由於靶的SIZE比較細了些，看的時候要特別小心。





生髮水

唔，這是一個非常敏感的話題，有多人也受到這種事情的困擾，不過，有一些自稱為可以幫大家的生髮水便相繼出現，究竟這些藥水的效果是有多大呢？在遊戲之中，玩者便要以精明的目光去判別在遊戲之中多種的生髮藥水之中哪一種才是真正的有生髮效果，要做到這點，便一定要有很好的判斷力，而且有一定的偵探頭腦，才可以使受到這種事擾的人得到適當的幫助，然而大家又可會做到這點呢？





月台助理

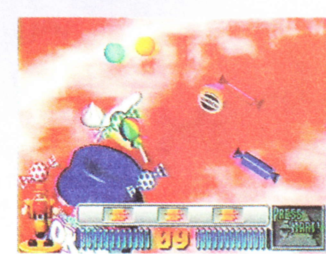
在世界很多的大城市，例如香港和日本，都有一些所謂的「月台助理」，他們的工作是在人多繁忙的時間協助乘客上車，而他們其中的一種工作便是「推乘客上車」，而這個遊戲的主旨亦是如此。玩者要在極短的時間之內將車門關上，否則便算不及格，門是有四道的玩者要靠連按A掣來將門關上，而按左右來選擇關哪道門，大家能否做一個盡責，而又成功的月台助理呢？這就要看玩者連射的能力去到那個階段了。



氣合

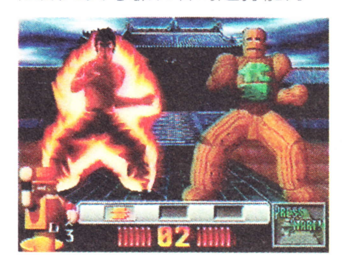
不知大家的時間觀念是如何，不過以現代人而言，時間觀念似乎已是可有可無之物，不少人的時間觀簡直是恐怖，如果大家是這樣的一種人的話，便最好不要玩這隻遊戲了，因為玩這隻遊戲是要十分高的時間觀念才行，遊戲之中玩者要開一個瓶，如困要成攻的話，便一定要在「氣合」兩個字的字心和字邊疊起時按A掣，這樣才算成功，不過，就算差少許也算是失敗的，所以玩者一定要把握最好的時才按掣。





熱血功夫迷

如果是年紀比較長的玩者，一定會看過李小龍的精采電影作品，真是看得我們中國人熱血沸騰，提起熱血，在《PUAALE & ACTION》之中亦有一個使人熱血的遊戲，這個遊戲是要考驗玩者的連打能力，所以有好連打能的各位請不要錯過這個遊戲，玩法非常簡單，玩者只要交替連按A及C掣便可以使畫面的功夫迷全身着火，如失敗的話，便會牙關打震，究竟這位功夫迷的命運會如何呢？一切全靠大家的努力了。





猴子取蕉

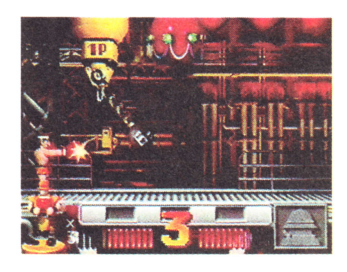
這個遊戲可以算是比較接近現時我們所玩的動作遊戲，玩者要連按A掣，使猴子能夠快些的向上爬，而且由於塔是圓形的，而梯又不是一直向上的，所以玩者除了要連按A掣之外，亦要利用左右來控制猴子走到最接近的梯，以最快的時間走到塔頂取得香蕉充饑，這遊戲的難度是來自塔本身，因為塔上的梯不一定是可以向上爬的，所以有時會走不少白路的，因此玩者一定要在連打的功夫上下一點苦功才可以成功完成遊戲。

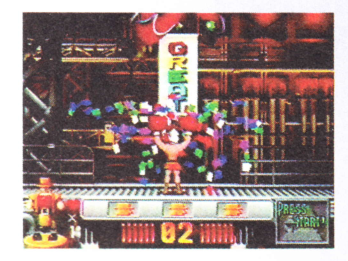




打鐵球

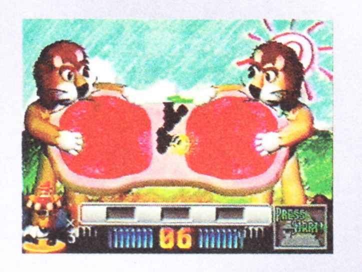
又是一個考大家時間觀念的遊戲，這次的目標是要玩者將一個鐵球打上上方的花球處，使他爆開。當然，這隻遊戲是有一定難度的，因為在遊戲之中，玩者打這個鐵球時，一定是要這個鐵球是從玩者後方而來，亦是要「順打」，只有這樣才可使鐵不斷的向上升，成功的話，花球便會爆開，失敗的話當然是……這遊戲的時間性比起先前的幾個遊戲真是強得多，對時間差的感覺慢一點兒也不能成功的完成這遊戲。





分牛扒

大家自認為是一個公平的人嗎？大家是一個神鎗手嗎？如果大家附合以上條件的話，那麼這隻遊戲便一定不可以難倒大家了，因為這個遊戲中，玩者一是要為兩隻獅子處理一塊肉的問題，因為這裏只有一塊肉，如果要平均分的話便一定要從肉中間的白色部份切開，不過這次玩者用的不是刀而是鎗，玩者要用鎗不斷的擊向肉的中央，直至肉能分成兩邊為止，小心，差一點兒的白色地方未能貫穿也不能成功的。



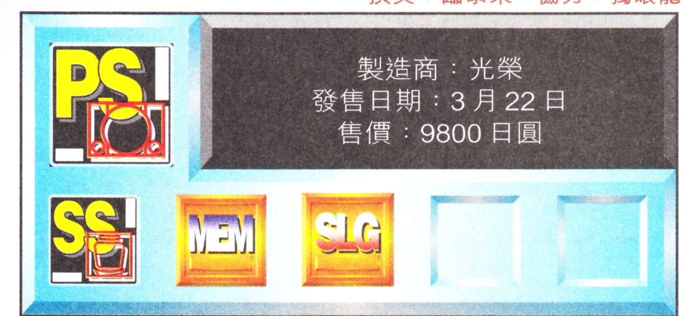






光榮賽馬 2
完全馬主手冊

撰文：臨泰萊　協力：獨眼龍



臨泰來傳說再現

說到近代賽馬史，相信稍為對賽馬有認識的人都應該知到，現今世界主要分為三個激戰區：南半球澳紐地區、北美洲地區以及歐洲地區，其中以賽馬這項運動的發源地英國和愛爾蘭最為頂尖。此話不是輕說，單是隨便就能説出幾名來自這裏的國際一級騎手 - 戴圖理、史永邦、魏德禮和斬能等，足以證明所言非虛。

要説一個地區的賽馬水準，當然是以那處的賽事作依歸。澳紐地區多數馬匹是早熟型快馬，著名大賽有藍鑽石錦標、金拖鞋大賽和長達3200米的墨爾本杯等。美洲方面就更不消説了，最佳證明就是全球現役最強馬「雪茄」，剛取得首屆舉辦的杜拜世界杯冠軍便可知一二；而在美國最出名的賽事當然是育馬者經典杯及雅靈頓百萬金大賽。

話雖如此，筆者始終認為世界上賽馬水準最高的是在歐洲，這是因為去年這裏出現了一匹優駿「臨泰來」。牠的血統非常優秀，是來自名裔「北地舞人」之後，在育馬界十分有名的「尼真斯基」最後一名兒子，憑着這種先天優勢牠便在去年一口氣連奪英國葉森打比、英皇鑽石錦標和法國凱旋門大賽三項被稱為「歐洲三冠」的國際一級賽（GⅠ），以四戰全捷的成績退役，成為繼1971年的「米魯列夫」後另外一匹「歐洲三冠馬」。若果牠並未退役，相信「雪茄」要贏杜拜世界杯也不會像如此輕而易舉！

好了，貴為馬主的你，假如手上的馬匹有機會能夠挑戰世界強豪，你會否感到無比的興奮？你又能否創造另一個「臨泰來」傳説，培育出另一匹「歐洲三冠馬」？甚至乎去遠征美國參加一年一度的盛事「育馬者杯日」呢？這些都是你在本遊戲中所要追尋的目標。加油！（註：本攻略大部份內容是適用於超任版的WP2；而這次世代版新增的部份才是SS、PS及J-WIN版所專用的。）









新的開始

在標題畫面中選「開始新遊戲」後，就正式進入了WP2的世界。你會先被上集的秘書有馬櫻子小姐帶領，遂步地選擇適合自己需要的項目。

選擇秘書

在WP2裏，秘書對於身為馬主的你是非常重要的。他／她會替你安排日常的行程，提供有用的情報和資料，以及協助你作出重要的決定等。今集一共有6名秘書可選擇，玩者應以自己的需要來衡量聘請那位。說得白一點，秘書的不同即是難易度（DIFFICULTY）；記著，這名秘書將會陪伴你30年啊！敬請小心選擇。

(1)井板修三郎　45歲　月薪100萬日圓

他是一名不折不扣的賽馬通，上至提供賽事貼士，給予各種意見，到説明各式各樣的賽馬資料，都非常詳盡豐富。其絕技一超高明的相馬技術，能夠一眼便看出一匹馬的潛質，對於制霸各項大賽有着事半功倍之效，所以100萬月薪真的是十分抵的。這份攻略是以井板修三郎為秘書的。



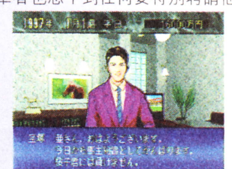
(2)有馬櫻子　24歲　月薪50萬日圓

基本上，櫻子小姐的賽馬知識是不下於井板先生的，而且她會用比較親切的語氣和你對話，令人感到舒適。那她的月薪又為何較便宜呢？這是因為她沒有井板那種能夠分辨出一匹馬優劣的知識，只能道出牠的成熟程度以及距離適性等資料。話雖如此，相信誰人也想對着的是一名美女吧…



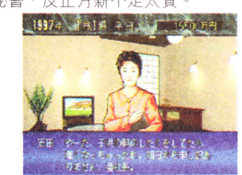
(3)寶塚菊夫　25歲　月薪50萬日圓

好一名熱血漢，竟敢自命為「天下一最豐富賽馬資料男」，真是個當前輩們全死掉了的傢伙，跟口太郎不遑多讓。事實上，他的基本能力值是跟有馬櫻子一樣，因此薪金當然一樣。二人唯一不同的地方，就是你事務所的裝修與談話的方式而已，筆者也想不到任何要特別聘請他的理由。



(4)安田五月　32歲　月薪40萬日圓

與前述三人一樣，這名師奶對賽馬十分熟悉，而且會給予你一些寶貴有用的意見。不過，十分遺憾地她對相馬學完全一竅不通，所以就得憑馬主的銳利（？）眼光來揀馬。若果你已爆了一次機的話，想測試一下自己的相馬術，那麼便可以僱用她為秘書，反正月薪不是太貴。



(5)標•美斯（ビル•メッツ）　30歲　月薪30萬日圓

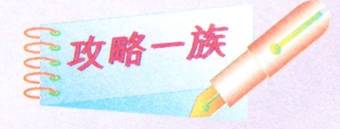
這名來自美國的工程師，為了留在他最心愛之地日本而千里迢迢來到這片土地。他的賽馬知識十分豐富（美國賽馬通），可是和安田五月一樣不懂得相馬。最令人困擾的是他那「學習中」的日文非常難讀，而且更會經常給你一些奇怪的意見。至於他的特技「海外遠征活躍」究竟是…



(6)結城江奈　19歲　月薪16萬日圓

結城妹妹是一名對賽馬全無認識的高中生，我實在不能容忍要每月給16萬一個賽馬白痴。最離譜的是在沙圈看馬匹狀態時，不論是馬王或是跛馬都説有機會跑出，真係問舊K好過啦！還有在拍賣會中係馬都話「卡娃兒」（可愛），天呀！你叫我點信佢？唯有信自己雙眼吧。





馬主登錄申請書

選擇秘書後，他便會帶你回事務所去填寫馬主登錄申請書，以讓日本競馬協會（JRA）獲得你的資料。在這張表格中你要輸入姓氏和名稱（1-3個字）、年齡（注意20歲以下是無法在馬場內投注的）、出生日期（讓秘書送生日禮物給你）、性別、本據地（關東或關西）、冠名（五個字內的專用代號以便識別）和日常稱呼。

確認上述全部輸入正確後，便可以從5匹四歲馬及5匹三歲馬中挑選心儀的良駒，不過記着總費用不能超過1億5000萬日圓，而通常習慣是買一匹四歲及一匹三歲的。替馬匹改好合適的名稱後，由於你現在並未認識任何一位調教師（練馬師），故此秘書便會替你的馬匹安排到其中一位調教師處。

正式開始前的須知事項

當剛才的一切設定完成後，便正式開始WP2了；不過有幾件事各位最好先明瞭一下。首先，雖然WP2是在1996年推出，可是它並未依JRA今年改革的新賽程表作出相應更改，即那三場新增的G I（一級賽）並未收錄在此遊戲內，換言之基本系統是和超任版大致相同，唯一主要分別就是在超任版中，海外遠征只有「歐洲三冠大賽」，而在這次世代版本則增加了在美國Churchill Downs所舉行的「育馬者杯日」內的其中四場G I和雅靈頓百萬金大賽。第二，有別於超任版的WP1，玩者只能夠在30年內發展其賽馬王國，時限一到便會被強制中止遊戲，玩者的目的就是在這段期間儘量贏取各項錦標。第三，在每月的第四週結束後你便要清還這個月的經營費用—秘書薪金、廄舍預托料（養馬費）、牧場經營費（若已開設牧場）等。假如手上的資金出現負數便會立刻破產GAME OVER，因此作出適量的預算是必要的。第四，馬主即你的經驗值的上升會導致事件的發生，像自行安排騎師、觀看操練和更改賽程等。要提高經驗值，除了在生日時收到秘書送給你的「馬主知識」外，就必須使旗下馬匹在賽事中取得成績，當然頭馬所獲得的經驗值比起跑入位置為多。只要你知道要建立牧場所須要的經驗值時，你便會毫不保留地去搶EXP。

馬主日誌

1997年1月1週



井板先生帶我到為我名下馬匹訓練的調教師萩澤和夫的廄舍去，從他得知兩匹馬的進度以及部署日程，他還向我介紹其馬房的主策騎師島崎（對不起，真的不想用「主帥」來形容他…）。返回事務所後，井板向我解釋在這裏的基本指令。

日常指令

（1）NEXT

當日常指令完成後，便會往賽馬場去觀賞賽事。（可在「機能」中選擇看不看）

（2）新聞

每週都會供應的賽馬新聞，你可以在此看到上週的重賞成績、騎師龍虎榜、領先馬主、今週賽事預測以及突發消息等。

（3）情報

在此可看到各式各樣的情報。

所有馬：你所擁有馬匹的詳細資料，包括總成績、本賞金、總賞金、級別、狀態及下次預定賽程。

競走馬：所有現役馬的往績、獲得重賞和馬主等資料；OP是指所有具參加OP賽資格的馬匹（3歲到7歲）。

幼駒：所有幼駒（1至2歲）馬匹的基本資料。

種牡馬：每一匹在本遊戲中出現的現役種牡馬資料，如血統、交配費、距離適性等。

繁殖牝馬：所有繁殖牝馬的資料，像年齡、所屬牧場及評價值等。

開催：每個月各馬場的賽程表，賽事資料如級別、負磅形式及獎金等可以在這裏看到。

牧場：現存著的24個牧場（未計你將會開設的第25間）的基本資料。

馬主：全遊戲中你可結識到的馬主們的個人資料。

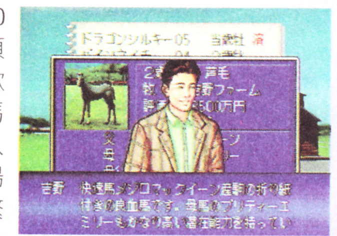
調教師：所有在本遊戲中登場的調教師的個人資料。

騎手：所有現役騎師的資料；名稱出現綠色即表示他是你的「主帥」。

（4）廄舍

從認識的調教師中選擇，便可到該調教師的馬房去，改變馬匹的賽程或觀看牠們的操練。

（5）牧場



要到牧場去，必須要付30萬日圓的交通費。在牧場 可預先在拍賣會舉行前購入一些喜歡的馬兒，不過代價是要付出該馬匹的底價三倍，值不值得就見人見志。另外，當你開設了牧場後，可以到其他的牧場去購入繁殖牝馬及種牡馬的付種權。

（6）馬主

顧名思義，這指令的意思是親身去拜訪認識的馬主，進行仔馬的買賣。

（7）秘書

在此可從秘書獲得情報及其他有關資料。

競馬用語辭典：解釋在遊戲中出現的賽馬術語，以及一些常用字眼等。

日本RECORD：當然是所有路程（1000米—3600米）的日本紀錄。

殿堂馬的介紹：假如你的馬匹戰績彪炳，在退役時便有機會被選為殿堂馬，留名於這個龍虎榜內。

獲得G I：你有史以來所贏取的G I次數及該項獎杯的模樣。順帶一提，只要在此按START，就能查看歷年來曾經勝出過的級制賽數目，包括地方交流三冠及海外遠征賽事。

今年的重賞成績：今年到目前為止所比賽過的重賞賽事的頭五名成績。

PLAYER情報：和L鍵的功能一樣，可查看你的總累積成績、經驗值和與其他馬主的熟悉程度等資料。

開催情報：今週賽馬日的天氣預報，即和R鍵一樣。

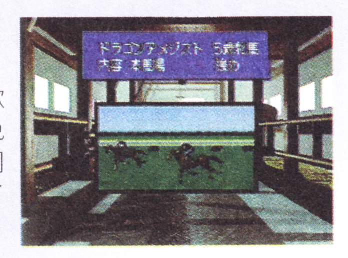
對戰DATA編集：整理對戰DATA，以在對戰模式中使用。

（8）機能

這功能是容許玩者作出一些環境的設定，包括文字速度、聲音、觀看賽事範圍和儲存等。

廄舍指令

(1) 出走登錄



當你的經驗值一超過200，便可以憑這指令來自由選擇喜歡的賽程。這功能最大用處是避免兩匹同具穩勝實力的馬匹，在同一場合內自傷殘殺，因而浪費了多取一場頭馬的機會。

(2) 調教

當你的經驗值到達1500左右時，便可用這指令來觀看名下馬匹的操練情況，甚至可以更改那天的原定操練計劃，不過筆者並不建議各位這樣做。

(3) 廄舍情報

從此可知道這馬房最近的動向及其他像新馬等情報。

(4) 馬情報

可用這個指令來查看你在這馬房所寵養的馬匹，最近的狀態和這半年內的賽程。

噢！漏了一點未提各位，就是在這遊戲中是存在着一個「明星馬」系統的，意思是任憑你幾有錢也好，你用錢買回來的馬匹面對着由電腦所操縱的「癲狗」，是絕對沒有壓倒性的優勢；相反它想贏你就輕而易舉，大約有95%的機會你是輸硬。要獲得實力足以統一天下的超良血優駿，唯一方法就是自行研製，趕快開牧場吧！

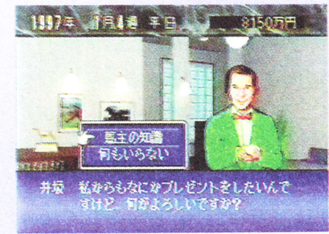
1997年度明星馬簡介

中文名	日文名	性別年齡
暗黑傳奇	ダークレジエンド	牡5歲
超級射球	スーパーシュート	牡5歲
美式逃亡	ユーエスエスケープ	牡4歲
鐵帝王	アイアンキング	牡6歲
盡在美國	アウトオブアメリカ	牡4歲
第一莎菲	ファーストサフィー	牝4歲
宮島玫瑰	ミヤワンローズ	牝4歲
卓利之戰	チエリーバトル	牡3歲
憂傷舞台	サードステージ	牡3歲
曼哈頓星	マンハッタンスター	牝3歲

1997年1月2週

今週我的今季4歲新馬**ドラゴンオーガ**龍巨魔出賽了，而我和井板亦入場去觀看。馬場的指令十分簡單，第一個是跳過今場不看；下一項是找相熟馬主談話來增加友好度；接着是投注；跟住的是看今場馬報的預測；第五個是往沙圈去看馬匹的狀態；最後的是觀賞今場賽事。可能馬匹的狀態並未到最好，因此在這場1800米的沙地新馬賽只跑亞軍。

1997年1月4週



今週井板問我要甚麼生日禮物，我說想要「馬主的經驗」，他便把一本有關賽馬的年鑑送我，令到我的經驗值增加到220，從今起便可自行更改賽程。有一點想提出的是，反正贏馬就能上升EXP，倒不如叫井板介紹牧場或馬主給你認識。

1997年3月1週

今週龍巨魔由日本名手岡路幸夫策騎，參加一場2200米的4歲未勝利比賽，成為1.4倍全熱透的大熱門，結果跑到一絕也是第二，所以有理由相信是距離適應性的問題，因此我決定幫牠重新部署，報跑3月4週的一場1200米賽事。

1997年3月4週



龍巨魔今週將出賽之際，名手岡路來電通知因要往中山賽馬場去比賽，固此便不能替我策騎，深感歉意。結果調教師萩澤和夫委派其主策騎手島崎替龍巨魔出戰，最後亦順利得勝；而島崎君亦成為了牠的主帥。映完頭馬相後，井板把馬圈中的知名人士大和田隆弘介紹給我識，原來他就是著名的**シム**牧場的擁有人，如此一來今天我便認識了一名馬主及一個牧場了！

1997年6月3週

本週龍巨魔經5月初一場2200米賽事慘敗後，便鋭意向短途進軍，出戰一場4歲條件賽。不知是否久疏戰陣的關係，賠率竟然有10倍，於是我便下注400萬買獨贏，由10倍打到落7.4倍，直誇張。最後，龍巨魔在眾人的無視下輕易勝出，同時為我帶來一筆可觀的額外收入。

1997年7月1週

今週井板和我到廄舍去，商量一下有關馬匹的部署。廄主萩澤告訴我名下的3歲新馬女龍比利美**ドラゴンプレミア**的進度良好，故可以趕及參加在9月舉行的一場新馬賽。另外，由於大多名氣馬都會過暑，因此這是去搶獎金的黃金機會。

1997年7月3週

井板突然問我知否上週日本名騎手柴原政在一場未勝利戰中不幸墜馬受傷，要進行詳細的檢查…但願這位好手不會因此而受到挫折吧。

1997年8月1週



秘書通知我今週原來是一年一度的馬匹拍賣會（**セリ**市）舉行的大日子，於是我們二人便和調教師萩澤先生一起到北海道的會場去，費用為45萬日圓。一到場萩澤先生就仔細地看過所有參展馬匹一次，然後便就每一匹馬的潛質作出評分（由A至D），並特別挑選了五匹他認為最好的介紹給我。全個會場所拍賣的馬匹非常多，我可以一共選擇最多10匹一歲馬及10匹兩歲馬。就連井板也推薦一匹良駒給我，可是單是底價已經是1億…（我的身家只有1億1000萬！）

經過一輪激烈的叫價後，結果我以9250萬買入兩匹2歲牝馬；不買1歲馬的原因是我應當要盡快籌集資金來買更多的馬賺獎金。事後萩澤先生説她們一定會出人頭地的，但願…

1997年9月2週

今週龍比利美處女登場，在全國馬迷一致看好下，成為1.6倍的大熱門，終於不負眾望奪得冠軍。我看過她的表現後，認為她有一定的實力去挑戰明星馬，因此目標定為今年年尾的3歲GⅠ。

1997年10月4週

龍巨魔今週將出戰被稱為「年末短途成事」的一哩錦標及短途錦標的前哨戰一天鵝錦標**スワンS**。牠排較外的13檔，一起步留守第3位，結果在最後直路一衝即勝。返回馬房看看牠的狀態，發現牠好像回落了多少，因此我決定先讓牠休息一會，然後參加在12月3週舉行的短途錦標**スプリンターS**。

1997年12月1週

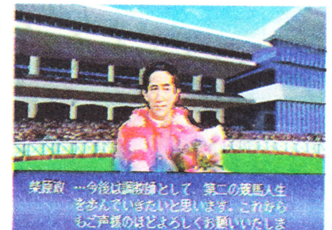
今週是3歲牝馬的唯一GⅠ：阪神3歲牝馬S舉行的日子，龍比利美將會挑戰各早熟精英，亦是我第首次遣派馬匹參加一級賽。當我回到事務所，萩澤先生來電通知，龍巨魔有幸被選中為參加月尾舉行的GⅠ，被稱為「全年總決算」的有馬記念，不過要牠跑2500米兼且面對全國最佳的馬匹，這和陪太子老無其分別，因此我便婉拒JRA的賞面邀請。

到了賽日，龍比利美被捧成3.2倍的次熱門，唯次於強敵藤川之花**フジコウフラワー**。當進入最後直路，原以為一直留守好位的龍比利美有機取勝之際，後勁強橫的藤川之花一騎便拋離了她三個馬位。雖然只得一席亞軍，可是騎師的矢等説若果她能在較長的路程發揮的話，必定有更卓越的成就，就憑此話我對她進軍明年的「牝馬3冠」充滿信心！

1997年12月3週

龍巨魔今週出戰短途錦標，雖然大家對牠有所期望（第4熱門），可是我知道四匹強勁外隊並非亞呆，結果四隻外來參戰馬包辦四重彩，而龍巨魔亦只負於兩匹本地董跑第七；看來我應該安排牠跑一些有較大把握的GⅡ、GⅢ了。

1997年12月4週



本週是有馬記念舉行的日子，井板告訴我原先在7月時墜馬受傷的名手柴原政，決定跑完今週後便正式引退，事關那次手肘受傷對他的競賽生涯影響甚大，故此他在下半年的成績便差了下來。井板和我在週日一起入場觀看柴原騎手的引退式，他表示各界對他一直以來的支持感到非常高興，雖然已無法再在綠茵場上奔馳，不過他將來是會以調教師的身份重投馬圈的。

當全年所有的賽事結束後，JRA都會例行地選出本年度最佳XX、最優秀YY等獎項，來表揚是年內表現特極佳的人／馬。雖然今年我並未獲任何獎項，不過我深信將來一定有機會輪到我的！

由於我其沒有認識其他廄主，因此兩匹新馬女龍絲緞**ドラゴンシルキ**ー和龍吉巴**ドラゴンカッパ**ー仍然養在萩澤和夫的馬房　。

1998年1月2週

今天看馬報得知本季出了一名值得留意的新騎師—嵐三太夫在美浦（關東）登場，現在於中松廄舍裏任主策騎師，我認為此子將來必成大器，故此一有機會我就會給好馬他騎。

1998年度明星馬簡介

紅茶	ティーティ	牝	伊西斯	イシス	牝
勒迪足球	ラプソディサッカー	牡	阿魯新 …等等。	アルシャイン	牡
主謀	メインイベンター	牡			

1998年4月3週

龍比利美今週出戰3冠牝馬的首關—1600米的櫻花賞，由於主理騎師的矢有事，因此我邀請了關西第二主將河口洋一來替她策騎。面對着強敵藤川之花和曼哈頓星，她依然有7.5倍，結果在一齊衝線下龍比利美映輸了給曼哈頓星，取回一席亞軍。

1998年6月1週

想不到龍比利美被JRA以第15位資格，選中跑月尾的「上半年總決算」的寶塚記念，可是有更要的賽事—日本橡樹大賽（優駿牝馬）要參加，當然放棄寶塚啦。她臨場被捧成第三熱門（4.6倍），誰不知入直路一騎就散，最後只得第七名，原來是在上仗**オークスソゼ**（橡樹預賽）勝出後未能回復十足狀態。

1998年9月1週

當我為剛勝出一場OP賽的龍比利美拉頭馬後，老友大馬主大和田突然出現，並介紹其朋友土屋宏給我認識（此時我的經驗值超過1200），原來土屋是虹丘牧場的老闆；我在馬圈的人氣越來越高了。

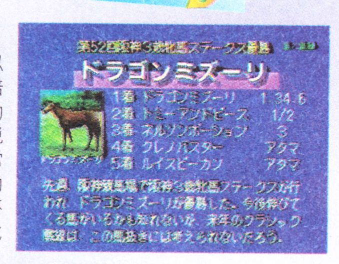
1998年11月2週

由於我的經驗值已經很高（1485），所以萩澤先生容許我看今週出賽參加「牝馬3冠」尾關—伊利沙伯女王杯的龍比利美的操練；她的狀態非常好，可説是今次大賽的一頭黑馬。最後藤川氏的藤川之花破壞了曼哈頓星勇取三冠的美夢，而龍比利美則跑入第四。

1998年12月4週

我和萩澤先生在討論有關馬匹退役之事，他認為龍巨魔已再沒有進步的餘地了，與其浪費青春倒不如引退吧；我亦深感同意，雖然牠只是五歲…接着我再安排新馬：龍冒險**ドラゴンクエスト**與龍之力**ドラゴンフォース**寵養在萩澤先生那裏。

2000年12月1週



今週我的愛駒龍美斯莉**ドラゴンミズーリ**以5戰4W1P的往績，在阪神3歲牝馬S成為2倍的全熱門，一進入最後直路沿途留守好位的她，經騎師淺野大樹的靈活走位，不一會便脱穎而出，取得我的首場GⅠ。淺野勝出後非常感謝我給予他贏GⅠ的機會，因而決定以我的馬作優先考慮，我亦非常高興有這一名身手不凡的主帥。當然，她被選為全年最佳3歲牝馬。

2002年1月1週

經過五年的悉心經營，現在我已經有22億的身家了，可是根據條例我最多只能擁有20匹現役馬，因此我便要放棄一些年事已高及沒有進步的舊馬。隨着經驗值的提高，我所認識的馬主已經增加到10人，真是感謝不斷介紹馬主給我認識的大和田先生。

2002年5月2週

本週我原先打算到萩澤廄舍去看看馬兒，可是廄主一見我便説在大河牧場有一匹非常高質的小馬，於是眾人便立刻乘坐小型飛機到牧場去。負責人赤城對我説要到拍賣會時才能將那小馬賣給我，不過他叫我放心到8月前他是不會將馬匹售給其他人的。

2002年8月1週

發覺由電腦所控制的馬主門全部都係變態的！好似唔駛本咁亂叫價，攪到我今年要用成12億幾去買6隻馬！離譜。

2002年11月3週

在強敵阿魯新決定跑下週舉行的日本杯，我在今週的GⅠ一哩錦標施馬海戰術，一共出七匹短途快馬，結果今季三度飲恨的龍之箭**ドラゴンアロー**終於吐氣揚眉，為我帶來第三個GⅠ。

2002年12月4週

在公佈全年最佳成績時，我今季表現最突出的牝馬龍之箭被選為最佳5歲以上牝馬及最佳短途馬；另外我僅以1400萬之差的獎金輸給武野雅，未能成為最優秀馬主，十分遺憾。

2003年4月1週



當你的經驗值到達15000左右時，可以親身找調教師安排旗下OP馬，參加地方交流3冠賽：4月1週的帝王賞、8月4週的育馬金杯及9月2週的中央GⅡ**オールカマー**。結果連續兩年天皇賞（春）皆飲恨的龍之力捧走地方3冠，額外獲得1億元的BONUS。

2003年12月4週

龍之箭今季一口氣連奪三場短途GⅠ，有幸被選為本年度馬王、最佳5歲以上牝馬及最佳短途馬三大獎項；同時我的兩匹今季新馬亦被選為本年度最優秀新馬，其中以牝馬龍亞捷斯**ドラゴンアメジスト**更在六個月內7戰7捷，非常可怕。我的主帥嵐三太夫更以92場頭馬榮登騎師龍虎榜冠軍，我亦當上最優秀馬主呢。

另外，以19捷退役為繁殖牝馬的龍之箭，其騎人成績被認定能夠在殿堂內排名，稱號為「短途皇后」！

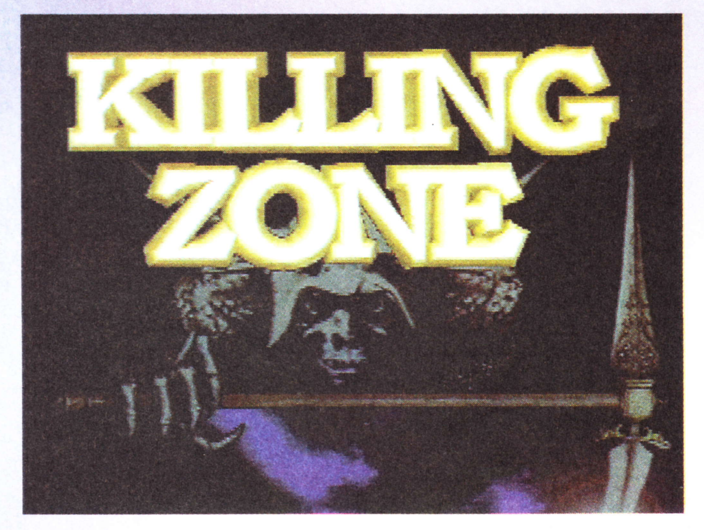




2005年7月1週

我的經驗值已經累積至超過35000了，就在今週有牧場的代表來找我，希望我能投資10億日圓在其牧場裏，我當然非常願意。他見我十分有誠意於是「收順」點，只收8億而矣。目前我的「馬王FARM」規模雖小，可是將來若有代表馬匹能取得好成績的話，就能夠擴展起來，成為日本第一的牧場！

玩到這裏，相信聰明的讀者都應該有所獲益。至於要培育一匹遠征海外的優駿，就要看你們的修為了，願各位馬場大亨能夠完全制霸「歐洲三冠馬」，創造另一個「臨泰來傳説」。



怪獸格鬥育成遊戲

KILLING ZONE



製造商：NAXAT SOFT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

與別不同的格鬥遊戲

遊戲開始時，是有二種模式可供選擇的：

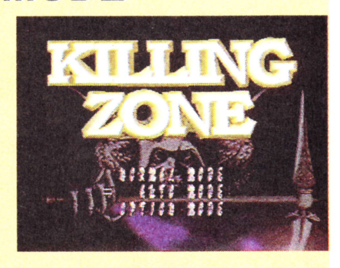
NORMAL MODE

就像其他格鬥遊戲一樣，利用控制桿和按鍵的配合，使出一些拳腳招式或必殺技，把對手一一打倒。如把對方的能源完全扣掉或把敵人打出場外，便算是勝利。

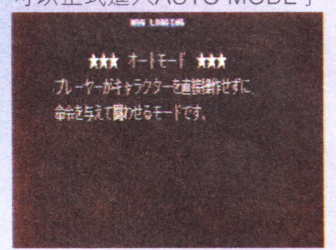


AUTO MODE

這個模式就是它和其他遊戲不同的地方，因為這並不是由自己去控制角色的動作，而是利用給予指令的方法去戰鬥，就好像一些RPG遊戲一般。

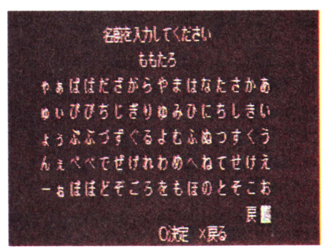


當一開始進入這模式時，是要選擇一位角色去成為你的「養子」的，決定後，便會有一些能力值給你選擇及輸入名字，然後便可以正式進入AUTO MODE了。

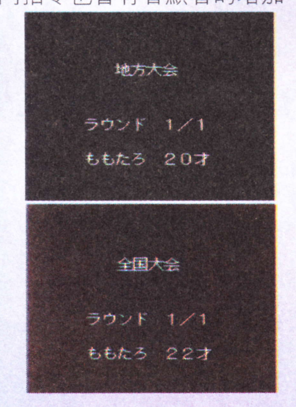




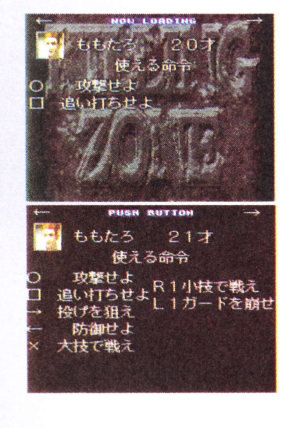


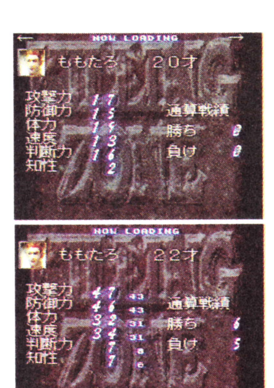


初時，在戰鬥中使用的指令只有「進攻」及「追打」二種，但隨着戰鬥經驗的累積及年齡的改變，無論是能力值或可使用的戰鬥指令也會有着顯著的增加。







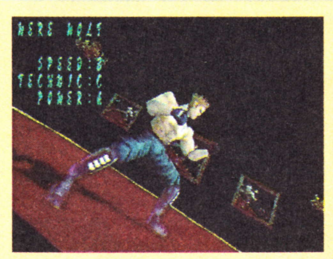


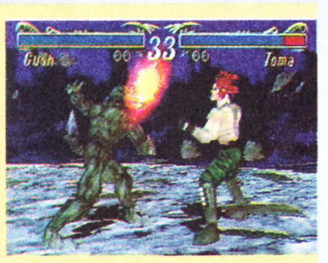
人物介紹

在這個遊戲裏，無論是在NORMAL MODE或是AUTO MODE，都是有七位人物可選擇的。

WERE WOLF（人狼）

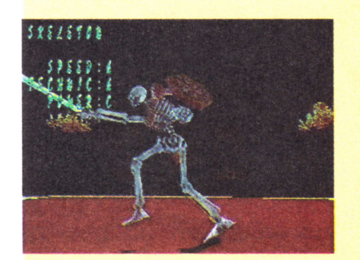
傳說中只要月圓之夜便會變成狼的半狼半人怪物，是屬於速度型人物。由於是半人半狼的關係，所以擁有十分敏捷的身手，而且亦有着野獸一般的無比蠻力，但由於人類的理性被蒙閉着，所以沒太多花巧的招式及技術，是典型的萬能主角型。





SKELETON（骷髏骨）

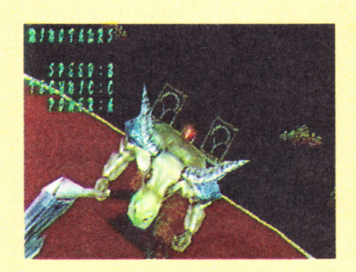
傳說中的不死戰士，由於戰士的怨念被付在己死的身體上，所以使用骷髏骨的型態再次重生。他的速度比人狼更快，可能是因為只有骨的關係吧，而由於身前是戰士，所以他的技術更是一流，奈何身上只有一副骸骨，可用的力量有限，否則便不只是一個速度型的戰士了。





MINOTAURS（牛妖）

是由牛變化而成的重量級戰士，但並不因為其龐大的身形而減慢了速度，反而擁有如蠻牛一樣的爆炸力，其速度更是和人狼一樣快呢！看他龐大的身形也知他的力量非比尋常，但由於他是「無人性」一類，所以技術也是同樣欠奉。

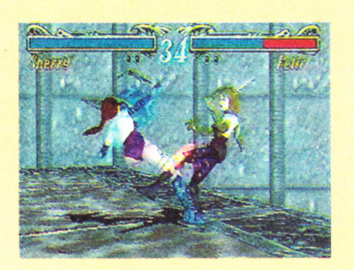




DARK FAERIE（暗黑妖精）

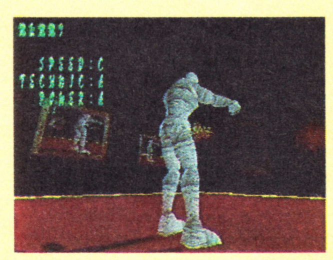
是絕對速度型的角色，但技術及力量也不低，可算是最強的戰士。由於是妖精化身，所以都是使用較利於小形身驅的腳系攻擊，令到攻擊距離加長，直接地令到此角色的實力大增！

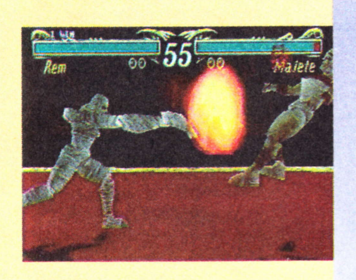




MUMMY（木乃伊）

全七個人物之中最慢的一人，雖然這樣，但絕不影響其實力，因為他有着手長腳長的特性，其攻擊力又十分驚人，所以基本上不用移動也可以攻擊到敵人，絕對是一穩守突擊型戰士。





GORGON（蛇髮女妖）

傳說中如看到她的眼便會立即變成石像，在這裏當然沒有那麼惡啦，但卻有着非比尋常的速度及十分長的攻擊距離，雖然攻擊力不十分大，但密集攻擊反而比單一重擊還好。





GIANT（科學怪人）

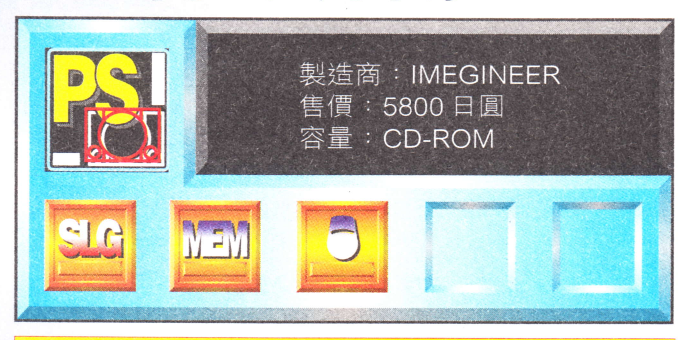
絕對是一重擊型人士，可能是身型巨大的關係，速度上沒比木乃伊好得了多少，反而沒有了長距離攻擊的輔助，沒有那麼容易操控。但是科學怪人在連續攻擊方面卻比人優秀，往往一開始擊中便會有連續中多數HITS的情況出現。







MELTYLANCER
銀河少女警察2086



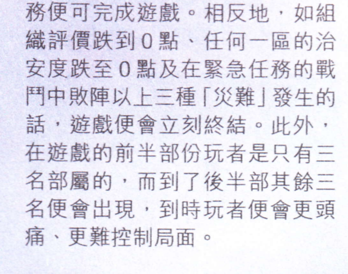
公元2086年，地球人類的科學技術急速發展，而在精神方面亦見成熟，於是銀河聯邦政府決定邀請地球加盟及解除對地球的「指定保護惑星」措施。所謂「指定保護惑星」其實便是銀河聯邦政府對「原始民族」的保護，由於這些民族不論在科學及精神上均未能接受外來文化的衝擊，故為免引起混亂及不必要的糾紛，故銀河聯邦同盟的成員均不能接觸被指定為「保護惑星」的星球，同時亦嚴禁對該等星球作文明上的各種影響。就在地球人加入銀河聯邦政府的一天起，隨着措施的解除，由外星來的訪客及移民便不斷增加，同時外星人亦將遠超地球科技的高科學技術引入，而糧食短缺等問題亦隨之解決。不過由於地球始終也是第一次接觸外來文化，故引起一些不安及混亂可是在所難免的。

銀河聯邦政府有見及此，於是便派出銀河警察機構（GPO）的部隊「MELTYLANCER」到地球各大都市，協助地球維持在宇宙移民及文化交流上的平穩。至於在遊戲中，玩者便是一名剛到任的地球圈亞洲區補佐官，在為期一年的任期中，玩者的任務除是維持管理地域的治安外，亦要將手下的六名部下訓練成出色的女警。

遊戲的自的

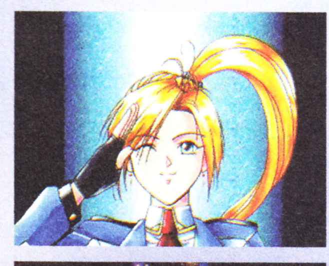
在遊戲中，玩者的補佐官任期為一年，由公元2086年2月29日至公元2087年2月28日為止。而在這一年中玩者的目的便是維持管轄地區的治安，當然，遊戲上的真義便是令手下六名女警成為出色的警員。至於玩者亦需留意遊戲的勝負判定，在條件上玩者只要能在任期內將所有緊急任務完成，或在任期內完成所有任務便可完成遊戲。相反地，如組織評價跌到0點、任何一區的治安度跌至0點及在緊急任務的戰鬥中敗陣以上三種「災難」發生的話，遊戲便會立刻終結。此外，在遊戲的前半部份玩者是只有三名部屬的，而到了後半部其餘三名便會出現，到時玩者便會更頭痛、更難控制局面。





緊記SAVE

在這遊戲中，玩者必須要養成SAVE的習慣，此舉除可更改錯誤的選擇外，更因為在遊戲完成後玩者是可將遊戲中看到的圖片貯起來，而且在再開始新遊戲時更可在舊記錄上繼續行來貯起更多圖片。





人物的命脈

在遊戲中，身為補佐官的玩者便以分配工作來調教六名部下，而每項任務均會影響到人物的狀態的，至於人物的狀態便會於各自的數值表中一一顯示，故在進行遊戲前玩者必先行了解數值表中各項數值的意思。

HP　即人物的生命力，當到降達5以下時人物便不能執行任務，至直回復狀態為止。

PP　人物擁有的精神力，而精神力是在戰鬥中使出特殊能力的消費。

體力　人物生命力的最大值，即人物在最佳狀態時可擁會多少體力，而體力是可以「運動」增加的。

精神　人物精神力的最大值，遊戲中可以「精神鍛鍊」來增加。

熱意　人物對任務的熱誠度，在熱意度高時任務處理的成功率會增加，相反熱意度低便會增加失敗率。

知識　人物的知識量，初期的ANGELA便可説目不識丁，故不少任務也不能交予。

直感　人物分辨罪犯的能力，同樣影響任務的成功率。

魅力　外貌上當然是美麗與否，實際上亦顯示出人物的吸引力，而「魅力」可是令事件出現的重要一環。

攻擊　戰鬥時的攻擊力，數值越大便可給敵人越大的傷害。

防禦　戰鬥時的防禦力，數值越高便防禦力越高。

敏捷　人物數值越高，在戰鬥中的迴避能力及行動速度便越快。

評價　任務成功便會增加，任務失敗便會下降，而數值到達400人物便會昇級，昇級後數值由0開始，在到達600時便再次昇級。

裝備　人物的武器裝備，在昇級後人物便會換上更強的裝備。

女警們的生活

在分配工作前，玩者必須明白女警們的生活程序才能有效地作出調教。而在生活上基本是分為「星期一早上」及「每天早上」的。

星期一早上　每到星期一早上，玩者便可決定與那名屬下面談及替屬下設定空餘時間的時間表，當然必忘記SAVE吧。

每天早上　基本上女警們是24小時值班的，而每天早上玩者便要替部下分配工作如「巡邏」、「待機任務」及「休假」

分配工作

既然要調教好這六名屬下，那麼在分配工作時應如何作決擇呢？因為只要分配不善便隨時會令她們發育遲緩，而玩者便不妨以此作為參考。

前半部份　在這段時間隊中只有SYLVY、ANGELA及SAKUYA三人，在分配上SYLVY及ANGELA負責待機任務而SAKUYA則只作巡邏任務。

中段部份　到JUN加入後便到達了中段，而在分配上JUN便只負巡邏，SAKUYA則只作待機任務，至於SYLVY及ANGELA便可兩邊走。

後半部份　當NANA及MELVINA也加入後，完滿的部隊亦進入了後半部，此時SYLVY及ANGELA只負責巡邏，而SAKUYA、JUN、NANA及MELVINA便只負責待機任務。



六名可愛可靠的部下

SYLVY

年齡：17歲（換算至地球人）
性別：女
身份：銀河警察機構正規搜查官搜查主任
出身：惑星米爾斯

銀河警察機構中的年輕搜查官，是MELTYLANCER的首袖，血統上是地球人（美國人）與外星人的混血兒。其父是FBI中出色的警探，而母親則是前惑星監察官，故在遺傳上SYLVY可承繼了其父母的優點。性格上她是一名擁有強烈正義感的完美主義者。



神城潤（JUN）

年齡：17歲
性別：女
身份：銀河警察機構傭兵公安搜查官
出身：地球

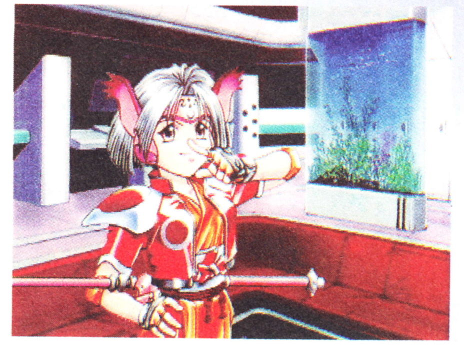
本是一名高中學生，在機緣巧合下得到了一件由異星來的最新型瞬間裝着裝甲服，之後便加入了銀河警察機構。在興趣方面神城潤自少已十分喜歡空手道及電單車（幪面超人？），而其綽越的運動神經再配合上裝甲服便可發揮出凌厲的戰鬥力。此外，由於她深信自己是隊中的第二號人物，故對SYLVY有着強烈的敵對意識。



ANGELA

年齡：8歲（換算至地球人）
性別：女
身份：銀河警察機構準搜查官
出身：惑星汗羅

惑星汗羅乃一充滿仙術及幻獸的星球，而ANGELA便是這星球的太古種族所製造出來的半人獸生物兵器。經過長時間的睡眠後，醒來的ANGELA竟在村中四處破壞，而之後便被銀河聯邦軍的惑星監察軍特殊部隊所捕及送至研究所中，過着實驗動物般的生活。後來，ANGELA便被SYLVY的母親所收養。



NANA

年齡：11歲（換算至地球人）
性別：女
身份：銀河警察機構傭兵公安搜查官
出身：異世界

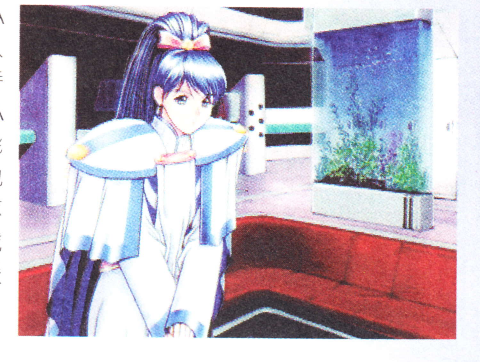
在異世界布羅米士蘭都，由於次元出現了裂口，故導致大量罪犯逃至地球，而NANA便為了追捕這些罪犯而來到地球。從外表上NANA雖像個小學生，但實質上她是魔法之國的近衛部隊將軍的孫女，故在戰鬥中NANA往往會使出強大的攻擊魔法。在性格上NANA是一個自我中心極強的女孩，故時常會出現單獨行獨。



SAKUYA

年齡：18歲（換算至地球人）
性別：女
身份：銀河警察機構準搜查官
出身：惑星撒古斯頓

擁有全銀河系的網絡，聖阿卡尼斯特寺院的高級司祭，為協助多年好友SYLVY而來到地球擔任銀河警察機構搜查官。而在任務之外SAKUYA亦熱衷於向地球人傳教的活動。在特殊能力上SAKUYA可擁有HP回復的能力，但另一方面她的戰鬥力則是全隊中最弱的，故在戰鬥中她主擔當後援的位置。



MELVINA

年齡：19歲（換算至地球人）
性別：女
身份：銀河警察機構地球圈亞洲擔當監察官
出身：惑星度斯士達斯

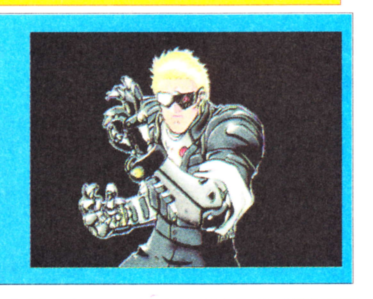
半民半官的企業公安組織銀河警察機構（GPO）的地球圈亞洲擔當監察官，同時亦是機構的重要支援企業麥加靈社的太子女，是名符其實的「大小姐」。在外觀上MELVINA的氣質及威嚴令人一點也不相信她只有十九歲，至於特殊技能上，MELVINA可善於劍術及精神波能量的變換使用，加上自其父得到的管理天份，故MELVINA可說是萬能型的人物。



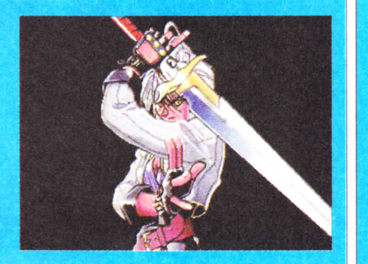
主要的敵人及戰鬥隊形

在遊戲中玩者是必須處理定時出現的指定任務的，而以下便是當中的主要敵人及其出現的事件。記着，玩者必須要成功拘捕他們才能繼續遊戲的，因為如打敗的話便會立刻GAME OVER。至於在戰鬥時，玩者在隊形上的選擇也是十分重要的，而在隊形方面，SYLVY是先攻小卒最後才打首領，ANGELA是隨機選一名敵人作逐一擊破，SAKUYA是防禦形，破壞力雖小但SAKUYA可替全隊回復體力，JUN是各自修行型，NANA是平均型，至於MELVINA是先攻最強的一名，留下小卒最後處理。

姓名：古利亞羅斯
年齡：24歲（換算至地球人）
性別：男
身份：科度馬基茲瑪大學生
參與案件：緊急任務（4）擊倒謎之機械軍團！
緊急任務（7）阻止破壞活動！
緊急任務（15）EMP署出現網絡入侵者！



姓名：史喬拉
年齡：18歲（換算至地球人）
性別：女
身份：宇宙海賊頭目
參與案件：緊急任務（12）逮捕通輯犯！



姓名：羅華露
年齡：12歲（換算至地球人）
性別：女
身份：異世界布羅米士蘭都
參與案件：緊急任務（6）鎮壓開槍事件！
緊急任務（9）開槍事件之搜查！
緊急任務(11)搜查研究所入侵者！
緊急任務(16)拯救玩具展示會！



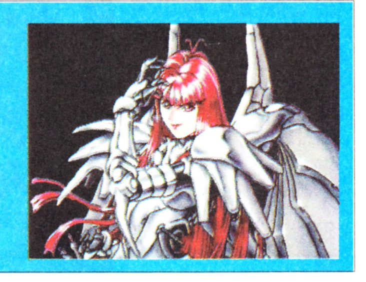
姓名：菲沙
年齡：20歲後半（換算至地球人）
性別：男
身份：宇宙海賊隊長
參與案件：緊急任務（1）逮捕惑星偷渡者！
緊急任務（3）鎮壓恐怖份子！
緊急任務（12）逮捕通輯犯！



姓名：施朗
年齡：16歲（換算至地球人）
性別：女
身份：異世界布羅米士蘭都
參與案件：緊急任務（10）暴動事件鎮壓！



姓名：嘉尼奧斯
年齡：40歲（換算至地球人）
性別：男
身份：宇宙海賊航海長
參與案件：緊急任務（1）菲沙逃走，緊急逮捕！
緊急任務（3）鎮壓恐怖份子！
緊急任務（12）逮捕通輯犯！



姓名：菈域露
年齡：20歲（換算至地球人）
性別：女
身份：宇宙警衛公司太陽系支社長
參與案件：緊急任務（18）會見CG社長！
緊急任務（19）粉碎菈域露之野心！



姓名：雲尼莎
年齡：19歲（換算至地球人）
性別：女
身份：科度馬基茲瑪大學生
參與案件：緊急任務（4擊倒謎之機械軍團！
緊急任務（5）解明原因不明之停電事件！
緊急任務（8）繁華街爆破事件！



姓名：芙羅奧比露
年齡：19歲（換算至地球人）
性別：女
身份：宇宙警衛公司智囊團副所長
參與案件：緊急任務（17）防衛反重力引擎！
緊急任務（19）粉碎菈域露之野心！



姓名：利基路
年齡：19歲（換算至地球人）
性別：男
身份：科度馬基茲瑪大學生
參與案件：緊急任務（4）擊倒謎之機械軍團！
緊急任務（15）EMP署出現網絡入侵者！



姓名：芙蘭奧比露
年齡：19歲（換算至地球人）
性別：女
身份：宇宙警衛公司保安隊隊長
參與案件：緊急任務（14）保護聯邦外務次官！
緊急任務（17）防衛反重力引擎！
緊急任務（19）粉碎菈域露之野心！

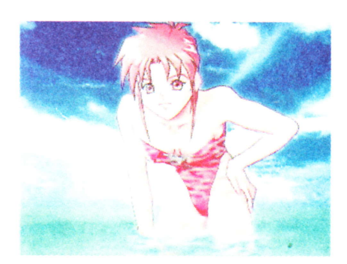
面談



在每個星期一早上，玩者也可以與一名屬下進行面談的，而面談的功效便是增加該名人物的熱意度、魅力度及隱藏的好意度。至於對像上玩者便要優先選擇熱意度低、自信喪失及不機嫌的屬下。





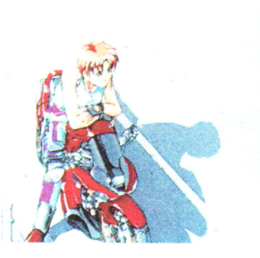




休假

在遊戲中，基本上「休假」是用以令人物恢復HP及PP的，而「熱意」的高低則是與體力的回復量成正比的，同時在「熱意」高時亦能提高「魅力」的數值。因此在平常時玩者便要留意屬下的HP，每當HP到達危險階段或魅力低下時便要及早安排她們休假。至於如人物的HP跌達5或以下時，人物便會倒下及不能進行任何任務，而人物亦會自動進入休假中，而隱藏的數值「好意」便會下降。至於在時間方面，休假是以二日為準的。

	休養	讀書	運動	精神鍛練	模擬戰鬥	攻擊	防禦	敏捷	搜查實習
HP	↑↑↑	×	↓↓↓	×	↓↓↓	×	×	×	↓↓
PP	↑↑↑	↓↓↓	×	↓↓↓	↓↓↓	×	×	×	↓↓
體力	↓	↓	↑↑	↓	↑	×	×	×	↑
精神	↓	↑	×	↑↑↑	↓	×	×	×	↓
熱意	↓	↓	↓	↓	↓	×	×	×	↓
知識	×	↑↑	↓	↑↑	↓	×	×	×	↑↑
直感	×	↓	↓	×	×	×	×	×	↑↑↑
魅力	↑↑	↑	↓	↑↑	↓	×	×	×	×
攻擊	↓	↓	×	↓	×	↑↑	↑	↑	×
防禦	↓	↓	×	↓	×	↑	↑↑	↑	×
敏捷	↓	↓	×	↓	×	↑	↑	↑↑	×

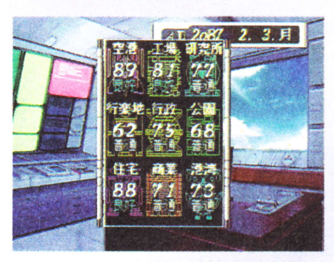




巡邏

在玩者所管轄的地區中是分別有空港、工場、研究所、行樂地、行政、公園、任宅、高業及港灣九個地方的，而在遊戲中玩者的其中一個要點便是維持這些地方的治安度。因為遊戲中如任何一地區的治安度減至0時便會立刻GAME OVER。此外，每一天每一區的治安度均會成為組織評價的參考的，治安度於30以上便會按程度增加，如在30下便會按程度減少，至於等級方面，0是完蛋的「最惡」、1－49是[不穩」、50－79是「普通」、80－98是「良好」而99則是「最良」。而在治安度方面，基本上它是在各區隨機減低（惡化）的，而惡化的地區如不改善的話便會一直惡化下去，因此玩者必須每天也派出屬下到區內巡邏。至於一般來説巡邏均沒有事發生的，但在隨機情況下玩者是會遇上罪犯的。





待機任務

除巡邏外，女警們的日常時務便是在GPO本部中等候任務。除在指定日子會有不能拒絕的指定任務外，基本上待機任務也是可在多項中選擇的，玩者可跟據任務的難易度及所得的評價來選擇，而一般任務所需的時間為1－3天，在完成任務後人物便可得到不同的組織評價及令部份數值上升。不過，玩者同時亦要注意如人物的熱意低下，那麼任務的失敗率亦會上升，而且在失敗後除會令組織評價下降外，人物更會出現自信喪失的情況出現。

另一方面，在任務的選擇上，玩者除要選擇適當的人處理適當的任務外，由玩者直接作選擇的人物亦會令隱藏數值「好意」上升的。

空餘時間表

與「面談」一樣，每個星期一玩者亦要替屬下設定空餘時間表，而各種選擇亦會對人物的數值作出不同的影響的，故在選擇上亦要非常小心。

難易度

任務的難度，數值越高任務的難度便越高。

参照

即該任務適合那些人物擔任，如「魅力」即此任務適合魅力度高高的人物執行，而且成功率也較高。

評價

完成任務後人物可得的評價。

消費 HP

完成該任務需消耗多少HP，以防止HP低下的人物在處理途中倒下。

標準

任務進行所需的時間。

地區

進行任務的區域。





傳媒之取材
難易度：80 加算：20
標準：2 消費：1
個人評價：4
組織評價：3
發生區域：住宅
參照數值：魅力
發生月份：3、5、7、8、12、1

EMP署之器材搬運
難易度：110 加算：0
標準：8 消費：3
個人評價：1
組織評價：1
發生區域：行政
參照數值：體力
發生月份：11月以外

戰鬥指導
難易度：180 加算：0
標準：8 消費：3
個人評價：5
組織評價：2
發生區域：行政
參照數值：攻擊
發生月份：4、6、8、10、12、2

拘捕毒販
難易度：250 加算：30
標準：14 消費：3
個人評價：5
組織評價：5
發生區域：商業
參照數值：直感
發生月份：5、7、8、12、1

研究機材之護衛
難易度：180 加算：30
標準：10 消費：2
個人評價：3
組織評價：2
發生區域：研究所
參照數值：知識
發生月份：4、6、8、10、12、2

惑星偷渡者之搜索
難易度：150 加算：30
標準：8 消費：3
個人評價：3
組織評價：3
發生區域：商業
參照數值：直感
發生月份：4、6、8、10、12、2

輸入品護送
難易度：165 加算：20
標準：7 消費：2
個人評價：3
組織評價：6
發生區域：商業
參照數值：體力
發生月份：3、5、7、8、10、12、1

拘捕不良軍人
難易度：280 加算：30
標準：12 消費：3
個人評價：3
組織評價：5
發生區域：港灣
參照數值：攻擊
發生月份：4、6、9、10、11

協助工場解體作業
難易度：200 加算：30
標準：8 消費：4
個人評價：2
組織評價：1
發生區域：工場
參照數值：攻擊
發生月份：3、5、7、9、11、1

VIP之護衛
難易度：125 加算：20
標準：8 消費：2
個人評價：3
組織評價：3
發生區域：行政
參照數值：知識
發生月份：4、5、8、9、12

集體拘捕暴走族
難易度：240 加算：30
標準：3 消費：4
個人評價：3
組織評價：6
發生區域：港灣
參照數值：攻擊
發生月份：4、5、6、10、11、12

要求非法居民遷走
難易度：200 加算：20
標準：8 消費：2
個人評價：3
組織評價：2
發生區域：公園
參照數值：魅力
發生月份：5、6、7、8、9、10

宇宙港船塢之整備
難易度：80 加算：20
標準：3 消費：1
個人評價：4
組織評價：3
發生區域：空港
參照數值：直感
發生月份：每月

警備協力之依賴
難易度：140 加算：20
標準：10 消費：2
個人評價：3
組織評價：3
發生區域：行政
參照數值：直感
發生月份：4、6、8、10、12

報告書之提出
難易度：210 加算：20
標準：12 消費：1
個人評價：2
組織評價：1
發生區域：空港
參照數值：體力
發生月份：3、5、8、12、1

協助交通整理
難易度：200 加算：20
標準：10 消費：2
個人評價：3
組織評價：2
發生區域：行樂地
參照數值：體力
發生月份：3、5、7、8、12、1

EMP署窗掃除
難易度：80 加算：20
標準：8 消費：1
個人評價：4
組織評價：3
發生區域：行政
參照數值：體力
發生月份：3、6、9、12

臭氧層復修作業
難易度：180 加算：30
標準：20 消費：4
個人評價：10
組織評價：10
發生區域：空港
參照數值：知識
發生月份：3、5、7、9、11、1

貴重品之護衛
難易度：220 加算：20
標準：12 消費：2
個人評價：4
組織評價：3
發生區域：商業
參照數值：直感
發生月份：4、7、10、1

對迪蒙隊作介備
難易度：80 加算：30
標準：12 消費：2
個人評價：4
組織評價：3
發生區域：行政
參照數值：攻擊
發生月份：3、6、9、10、11、12

演講之委託
難易度：85 加算：20
標準：8 消費：3
個人評價：2
組織評價：3
發生區域：住宅
參照數值：魅力
發生月份：4、5、7、9、10、12、2

保養維修
難易度：180 加算：30
標準：5 消費：2
個人評價：5
組織評價：3
發生區域：行政
參照數值：知識
發生月份：5、7、11、1

浮游系統調整會議
難易度：220 加算：30
標準：3 消費：2
個人評價：4
組織評價：3
發生區域：研究所
參照數值：知識
發生月份：3、4、5、6、7、8、9、10

廢棄宇宙船之解體
難易度：150 加算：30
標準：20 消費：2
個人評價：9
組織評價：3
發生區域：空港
參照數值：攻擊
發生月份：5、8、11、2

出席舞會

難易度：250
加算：30
標準：12
消費：3
個人評價：7
組織評價：5
發生區域：行政
參照數值：魅力
發生月份：4、7、10、12、1

大掃除

難易度：80
加算：20
標準：3
消費：2
個人評價：1
組織評價：1
發生區域：空港
參照數值：體力
發生月份：5、7、12





少女警察事件溥

基本上在這類模擬遊戲中有事件可是理所當然的事，但在這遊戲中出現的問題便是事件是有，不過是隨機出現的，所以基本上可說沒有甚麼事件發生時間表可言。然而事實上此遊戲的事件倒不是完全無跡可尋的，當中首要的便是在昇級前要在某些月份、樣子要看着玩者笑及倒下至週末，而在昇級後便要魅力到達高數值狀態、昇級兩次及組織評價很高，至於其他要求便如下文所說般。

聖誕事件

基本上聖誕節是可因約會而看到事件的，但玩者只能約到一名人物。

假期事件

SYLVY：5月
ANGELA：4月
SAKUYA：6月
JUN：9月
NANA：11月
MELVINA：11月

泳衣事件

SYLVY：8月
ANGELA：7月
SAKUYA：7月
JUN：8月
NANA：9月
MELVINA：10月

與嘉尼奧斯第一次相遇

在「逮捕惑星偷渡者！」完結後至「菲沙逃走，緊急逮捕！」發生前到行政地區巡邏。

與雲尼莎、利基路第一次相遇

在「逮捕惑星偷渡者！」完結後至「擊倒謎之機械軍團！」發生前到空港地區巡邏。

與菲沙再次相遇

在「防衛反重力引擎！」完結後至「粉碎菈域露之野心！」發生前到行政地區巡邏。

在動物園與羅華露相遇

在「搜查研究所入侵者！」完結後至「拯救玩具展示會！」發生前到公園地區巡邏。

不同爆機畫面對數值的要求程度

SYLVY	ENDING 1	ENDING 2	ENDING 3	ENDING 4	ENDING 5	ENDING 6
熱意	×	×	↑↑	×	↓	×
體力	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
精神	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
知識	×	×	↑↑	×	↓	×
直感	×	×	↑↑	×	↓	×
魅力	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	↑↑↑	↓	×
攻擊	×	×	↑↑	×	↓	×
防禦	×	×	↑↑	×	↓	×
敏捷	×	×	↑↑	×	↓	×
昇格	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×

ANGELA	ENDING 1	ENDING 2	ENDING 3	ENDING 4	ENDING 5	ENDING 6
熱意	×	×	↑↑	×	↓	×
體力	×	×	↑↑	×	↓	×
精神	×	×	↑↑	×	↓	×
知識	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
直感	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
魅力	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	↑↑↑	↓	×
攻擊	×	×	↑↑	×	↓	×
防禦	×	×	↑↑	×	↓	×
敏捷	×	×	↑↑	×	↓	×
昇格	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×

SAKUYA	ENDING 1	ENDING 2	ENDING 3	ENDING 4	ENDING 5	ENDING 6
熱意	×	×	↑↑	×	↓	×
體力	×	×	↑↑	×	↓	×
精神	×	×	↑↑	×	↓	×
知識	×	×	↑↑	×	↓	×
直感	×	×	↑↑	×	↓	×
魅力	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×
攻擊	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
防禦	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
敏捷	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
昇格	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×

JUN	ENDING 1	ENDING 2	ENDING 3	ENDING 4	ENDING 5	ENDING 6
熱意	×	×	↑↑	×	↓	×
體力	×	×	↑↑	×	↓	×
精神	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
知識	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
直感	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
魅力	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×
攻擊	×	×	↑↑	×	↓	×
防禦	×	×	↑↑	×	↓	×
敏捷	×	×	↑↑	×	↓	×
昇格	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×

NANA	ENDING 1	ENDING 2	ENDING 3	ENDING 4	ENDING 5	ENDING 6
熱意	×	×	↑↑	×	↓	×
體力	×	×	↑↑	×	↓	×
精神	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
知識	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
直感	×	×	↑↑	×	↓	×
魅力	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	↑↑↑	↓	×
攻擊	×	×	↑↑	×	↓	×
防禦	×	×	↑↑	×	↓	×
敏捷	×	×	↑↑	×	↓	×
昇格	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×

MELVINA	ENDING 1	ENDING 2	ENDING 3	ENDING 4	ENDING 5	ENDING 6
熱意	×	×	↑↑	×	↓	×
體力	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
精神	×	×	↑↑	×	↓	×
知識	×	×	↑↑	×	↓	×
直感	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
魅力	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×
攻擊	×	×	↑↑	↑↑↑	↓	×
防禦	×	×	↑↑	×	↓	×
敏捷	×	×	↑↑	×	↓	×
昇格	↑↑↑	↑↑↑	↑↑	×	↓	×



伍右衛門
～宇宙海盜·文哥京古～



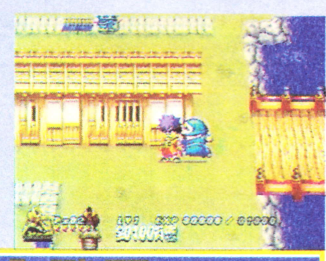
一切從山火開始

在盛夏之夜，大江戶的山區突然發生了大山火，據說是由一龐然大物撞向山邊所引發的，而附近亦同時發生了一些怪事。為此，伍右衛門和惠比壽丸便決定去查個究竟。

首先從右上角的破廟着手調查，但卻被守門口衙差阻止，向下方走便發現一隻招財貓，集齊四個便可以增加一格額外的生命值。回去後在橋頭旁的一間屋中發現一個怪人。







正式進入戰鬥

如是者，只要走回去先前的四個菩薩像前，向着左面數起的第2個菩薩像跳三次，立即便會震動起來，之後回到被大石封了的通道；這時大石便會見了，伍右衛門和惠比壽丸便可以施施然地進入戰鬥區域。

進入山道後的風景十分漂亮，但當中卻蘊藏殺機，地上會有很多大蚯蚓鑽出來，小心被擊中。走到盡頭時會有一塊可以SAVE路牌，SAVE完後便可進入橫向戰鬥畫面。







闖入破廟

把這件怪事告訴破廟外的衙差知道後，貪功的他便「拿拿冧」走去調查一番，之後便可以進入破廟內。在進入破廟前請到道具屋「入定貨」，否則可能會在途中遭遇到不幸……所以都是不要慳那少少的金錢。入廟後便發覺所有路幾乎都不通行，唯有在池溏中那條由碎石所成的路可以通對面。小心地跳對面後再繞樹林，便發現前路被大石封了；大石後的小孩告訴你只有誠心的人才通過。







以惠比壽丸為主

進入橫向戰鬥畫面後，最好都是以惠比壽丸為主，因他的攻擊範圍較大。又可以用彈弓手勾着那些移動的石塊，然後走到較高的地方拿取回復的道具，最好在這裏練習一下這跳法，那麼以後的路途便會容易得多了。在這一區域中的後半，還可以拿到招財貓和錢箱，不要錯過啊！





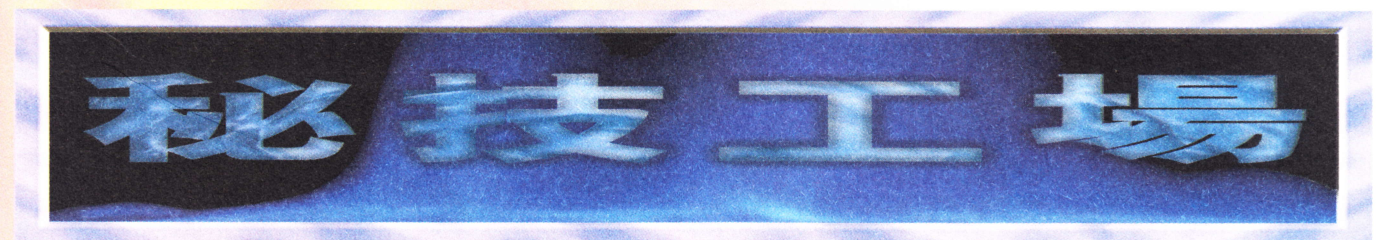












秘技工場

一級猛料1 使用主觀 VIEW 玩《鐵拳 2》

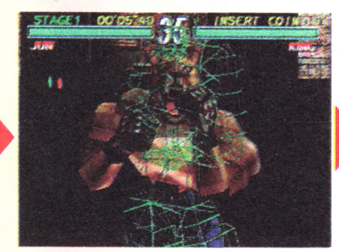
遊戲：鐵拳 2
機種：PLAY STATION

在一般的對戰格鬥遊戲之中，不是橫向便是3D，大家有沒有想過在格鬥的世界之中竟可以以主觀的視點去進行遊戲呢？這個再不日是幻想而是現實，因為在 PLSY STATION 的最新對戰格鬥遊戲《鐵拳 2》之中，各位便可以「享受」這種以主觀來玩的格鬥遊戲了。這種玩法可以說是和以前的一些「拳擊遊戲」玩法非常相似，而使用的方法亦是非常的方便，只要玩者在人物選擇畫面時，將L1及L2按着不放，然後便可以如往的選擇人物，而在進入遊戲之時便會變成「硬性」的主觀視點，如果中途想變由一般的視點是不可能的，一定要 RESET 才可以。不過，有一點是要非常小心的，便是在主觀VIEW之中的前後是與一般玩時有所分別的，前會變成左，後會變成右，記着，方向是非常重要的，一不小心便會死無全屍。

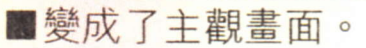


■在這個畫面輸入秘技。

按着L1及L2不放，然後選擇人物



■變成了主觀畫面。





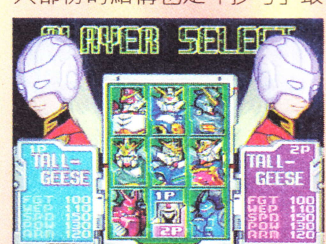
■連勝利的畫面亦會變成 POLYGON。



三級好料3 使用隱藏機體「EPYON」

遊戲：新機動戰記 GUNDAM W
機種：超級任天堂

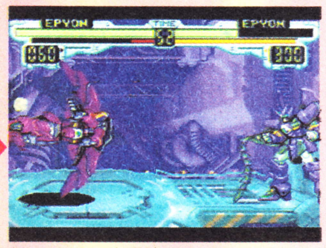
在動畫作品《新機動戰記 GUNDAM W》之中，有着不少的新機動戰士，當然，主角是GUNDAM WING（早期）及 GUNDAM WING ZERO（後期），不過，在事上，其實有大部份的結構也是「抄考」最初的一年戰爭，而在歹角方面，在 GUNDAM WING 之中，最後出場的歹角MS的名字是「EPYON」，這隻MS是依據在《G GUNDAM》之中的 DEVIL GUNDAM 設計而成的，不過能力方面是非的厲害，使用的方法是異常的……使用方法是要在機械人選畫面時將方格移到TALLGEESE之上，然後再輸入「L、L、L、L、R、R、R、R、L、R、L、R、L、R、L、R」，之後TALLGEESE便會自動變成「EPYON」。



■在人物選擇畫面輸入秘技。



■可以使用 EPTON。



■ EPTON 的勇姿。



三級好料3 WING 及 WING ZERO 的變型方法

遊戲：新機動戰記 GUNDAM W
機種：超級任天堂

在動畫版的《新機動戰記 GUNDAM W》之中，主角機 GUNDAM WING 及 GUNDAM WING ZERO 是可以變為飛行型態的，但是在這隻遊戲之中，究竟這兩個機械人能否變型呢？答案是可以的，而且方法亦是非常的簡單，當玩者機械人的「彈藥」（能源下方的數字）是在 200 以下的話，是不可以變型的，所以，機械戈本身首先要有 200 的彈藥才可以變型。變型的方法是要在遊戲之中輸入「↓↙←↓↙←＋攻擊掣」，成功的話 GUNDAM WING 或 GUNDAM WING ZERO 便可以變成為飛行型態，每次使用這招只會扣大約 70 餘的彈樂，而且攻擊力大，是非常化算的招式。




■這便是 WING 的飛行型 2。


■這便是 WING ZERO 的飛行型態。



三級好料3 使用Q版及二段Q版人物

遊戲：鐵拳 2
機種：PLAY STATION

Q版人物似乎真是一個潮流，Q版人物更加是十分多人喜歡的，所以十分多的「Q版」人物應運而生，之前有有「大頭鬥神」，而現在便有「大頭鐵拳」了！在《鐵拳 2》之中，除了以上所介紹的「主觀VIEW」玩法之外，更加有一個所謂的「Q版 MODE」，其實這個並不是甚麼「Q版」而是「肥大版」才對，因為這些人物全不是短了，而是保留了原有的高度而加肥了而已。不論如何，這個新奇的玩法也是一個不錯的體驗。使用方法非常的簡單，只要玩者在人物選擇畫面時按着SELECT去選擇人物，這樣在遊戲時人物便會自動的成為「Q版」，而且這個「Q版」更可以作二段行，只要玩者在過版又或是再選人物時再按着SELECT便可以使本來「Q版」的人物再進一步的「Q版」下去，不過，樣子方面則相當……



■在人物選擇畫面輸入秘技。

按着 SELECT 掣，再選擇人物



■這便是第一段Q版。



■這便是第二段Q版。

三級好料3 使用最後 BOSS『BIGEYE』

遊戲：GEBOCKERS
機種：SEGA SATURN

在這個首次推出的SATURN CABLE對戰遊戲《GEBOCKERS》之中，大家相信已將所有的敵人打倒了，可是那隻最後的BOSS「大眼」(BIGEYE)仍是不可以使用的，大家一定非的不服氣，所以這個用最後BOSS的秘技一定可以使大家順氣得多。這個BOSS的使用方法其實也不是太難，玩者要在「MODE SELECT」畫面順次序輸入「左、右、左、右、X、Y、Z」，如果成功的話便會聽到一聲響聲，而且在畫面的底部會出現一個「BOSS SELECT」的字樣，之後進入任何MODE也可以使用這個最後 BOSS「BIGEYE」了。



■在MODE SELECT畫面輸入秘技。

順次序輸入「左、右、左、右、X、Y、Z」



■可以選擇 BOSS「BIGEYE」。


■「BIGEYE」戰鬥時的姿態。

三級好料3 《新世紀 EVANGELION》卡拉 OK

遊戲：新世紀 EVANGELION
機種：SEGA SATURN

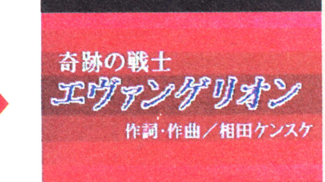


■在第二個SAVE時輸入特殊人名。

在這隻由電視動畫移植的遊戲之中，是有着一個「卡拉OK」的，那首歌的名字是《奇跡之戰士 EVANGELION》，如果大家想看看這個卡拉OK的話，亦是十分簡單的，只要玩者在輸入人名時在MEMORY 2輸入「ヒカリとシンクロ」，然後RESET進入OPTION MODE的SOUND TEST，再在BGM一欄將曲目改至「Ex01」，進入這BGM時，便會出現這卡拉OK。



■選擇 BGM 的「Ex01」。

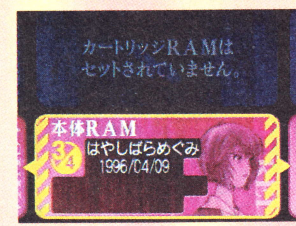


■卡拉 OK 開始。

三級好料3 《新世紀 EVANGELION》卡拉 OK

遊戲：新世紀 EVANGELION
機種：SEGA SATURN

在《新世紀 EVANGELION》這隻遊戲之中，除了以上的上拉OK之外，其實是有一個非常「特殊」的版本的，那便是「林原惠美 MODE」，在這個MODE之中，在遊戲之中的背景會便成特殊牆紙，其有三款之多，輸入方法是在第三個SAVE位輸入「はやしばらめぐみ」。



■在第三個SAVE位輸入特殊人名。

輸入「h0wHnv&x」



■這便是其中一個特殊背景。



無責任新 GAME 評壇

光榮賽馬 2

無責任 GPM 兼職賽馬顧問：臨泰萊



比起超任版進步良多？

1995 年 3 月，筆者一共花費了整個月的光陰來正式打爆超任版一次。1996年3月，筆者期待已久的次世代版本WP2終於正式發售。究竟改進了有幾多？最起碼今次所增加的五場海外遠征，已令我這個忠實擁躉非常高興。而那種實況式的競賽過程，雖然取消了超任版的快速模式，仍不損其獨特過人的魅力。有人話過呢隻 GAME 太易玩，我就覺得用「易學難精」來形容它較為適合。當然次世代版的BGM會比超任版好得多，縱使不是CD音源。最離譜的是竟然賣成 600 蚊（SS 版），真昂貴呢。

四字評語：貨真價「實」

評分： 人物 / 機械：3.0 分　故事：4.3 分　操作性：4.0 分　投入度：4.8 分　原創性：3.2 分　難度：4.0 分　音樂 / 音效：3.8 分　畫面：3.5 分

機種：SS 、 PS
製造商：KOEI
遊戲性質：SLG
售價：9800 日圓
容量：CD-ROM

PUZZLE AND ACTION 3

無責任不知火舞愛藏會主席：FUKUDA



等到頸都長埋至等到呢隻正 GAME 出，當我攞上手玩時頓覺腦筋都好似靈活咗，真係喺一大堆出到濫哂嘅格鬥遊戲中，特別顯得與別不同。今集收錄了22款以上嘅不同類型考智力遊戲，再加上 SS 版獨有嘅 ORIGINAL MODE，可說是一 GAME 兩玩。不過，我認為三集中始終是以最少款式的第一集最好玩，可能係因為同一種模式嘅遊戲，玩過兩集後便會發覺冇乜新意，當然買它的原因是「玩開有感情」吧。要我揀，我就寧願等番遲 D 出嗰隻第一隻 REMAKE 版了。

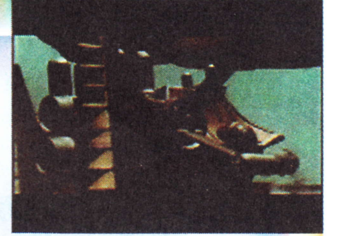
解謎智力遊戲皇道作第 3 波

評分： 人物 / 機械：2.6 分　畫面：3.1 分　音樂 / 音效：3.0 分　故事：3.0 分　操作性：3.5 分　投入度：4.2 分　原創性：2.8 分　難度：4.0 分　平均分：3.3 分

機種：SATURN
製造商：CSK 總合研究所
遊戲性質：PUZ
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

FLASH SEGA SATURN 結識篇

無責任外稿：凱文



大件夾抵食

本遊戲碟（？）內容可算非常豐富，包括《BOMBERMAN SS》的試玩、《SAKURA 大戰》和《天外魔境 第四之默示錄》的 DEMO 與及《電腦戰機 VIRTUAL ON》的對戰片段和 CG 設定。

《BOMBERMAN SS》是本碟唯一可以試玩的遊戲，不過只得一版，而且無論贏輸都係得嗰個發售日畫面，真令人有點失望，可喜的是其 OPENING 頗為正斗。至於本人則最喜歡介紹《VIRTUAL ON》部份，除了有靚靚的CG機械和背景設定外，所收錄的對戰片段實在非常精彩，同場亦加映對中頭目和大頭目的攻略片段實在難得珍藏，特別一提，本碟是隨SATURN白機附送的，在日本二手價亦要 980 日圓呢！

評分： 人物／機械：4 分　畫面：3 分　音樂／音效：4分　故事：？分　操作性：？分　投入度：3.5 分　原創性：4 分　難度：？分　平均分：3.7 分

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
種類：A · AVG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

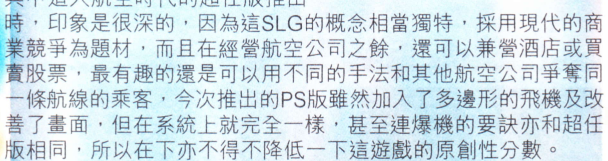
大航空時代 '96

無責任編輯：J.J



未玩過超任版就值得一試

在下是編輯部裏面較喜歡玩 SLG 的其中一人，而光榮公司的一系列SLG亦大部份都有玩過，其中這大航空時代的超任版推出時，印象是很深的，因為這SLG的概念相當獨特，採用現代的商業競爭為題材，而且在經營航空公司之餘，還可以兼營酒店或買賣股票，最有趣的還是可以用不同的手法和其他航空公司爭奪同一條航線的乘客，今次推出的PS版雖然加入了多邊形的飛機及改善了畫面，但在系統上就完全一樣，甚至連爆機的要訣亦和超任版相同，所以在下亦不得不降低一下這遊戲的原創性分數。



評分： 人物 / 機械：3.2 分　畫面：3.5 分　音樂 / 音效：3.0 分　故事：------------　操作性：3.8 分　投入度：4.0 分　原創性：2.5 分　難度：3 分　平均分：3.29 分

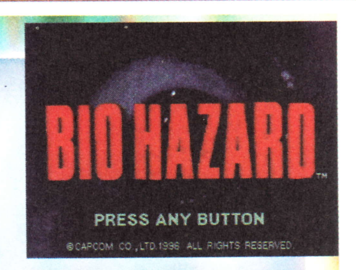
機種：SATURN 、 PLAYSTATION
製造商：光榮
種類：SLG
售價：8800 日圓
容量：CD-ROM



無責任新 GAME 評壇

BIO HAZARD

無責任編輯：J.J



最初取得這遊戲時，看見盒面上的貼紙寫着「此遊戲中包含了暴力場面及恐怖的表現」，心想多邊形遊戲的暴力恐怖一定很小兒科，但玩上去才發現是另一回事，今次CAPCOM推出這遊戲，實在令所有GAME迷都嚇了一跳，原

應該要分類為PG家長指引類別？

來CAPCOM除咗格鬥GAME都一樣OK的！遊戲中最令在下欣賞的是那種被隔離的感覺，而且還要玩的人隨時聽着附近有沒有喪屍接近的聲音，有着同類遊戲所沒有的氣氛，不過在下唯一感到少少不滿的是畫面的角度(鏡頭)，雖然能增強視覺效果，但有時候卻會令你難以攻擊或逃走。

總之，希望這一次的成功，不會導致有甚麼《DASH版》、《SUPER版》、《ZERO版》之類的換湯不換藥作品出現吧……

機種：SATURN
製造商：CAPCOM
種類：A · AVG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4.5分	操作性：3分
畫面：4.5分	投入度：4.7分
音樂/音效：4.8分	原創性：4.5分
故事：4分	難度：4分
	平均分：4.25分

CAN CAN BUNNY 首映日

無責任編輯：J.J



《同級生2》、《野野村》……在大堆日本PC 9801成人作品移植到SATURN的熱潮中，《CAN CAN BUNNY首映日》是最先推出的一隻，玩過之後第一個感覺是「去得好盡」，因為遊戲中所用的畫數

估唔倒家庭機都去得咁盡

是和98版相同的，意思即是生產商並沒有因這次移植的是家庭機種而「留手」。和近年的次世代AVG相比，這遊戲只是以硬照為主，而且除了過版外並沒有配音，可謂單調得很，不過這遊戲的人物設計不錯，又有兩名新人物，加上……斷貨自然是少不了的，總之，若定價在400元以下的話，這遊戲還算是頗值的。

總之，看過今次《CAN CAN BUNNY首映日》的移植後，對日後的同級、野野村就更加充滿期待了……

機種：SATURN
製造商：KID
種類：AVG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4分	投入度：4分
畫面：2.5分	原創性：2.5分
音樂/音效：2.8分	難度：3分
故事：3.9分	平均分：3.28分
操作性：3.5分	

鐵拳 2

無責任編輯 ARES



當年街機的《鐵拳》推出時便聽聞此遊戲除會作街機外更會主用作當時即將推出的新主機PS，結果可說不俗，以家庭機來說已到令人滿意的地步。到了昨年，街機的《鐵拳2》亦已推出，同樣地有關方面

與街機推出的時間相差太長，導致不能承接原本的氣勢

亦宣稱《鐵拳2》會以VERSION B版本忠實地移植，而早前PS版《鐵拳2》的推出亦掀起了一陣話題。的確，《鐵拳2》的水準已十分不俗，加上新製作的OPENING便更吸引，不過問題便是為何對玩者來說好像欠缺了一份驚喜，但左看右看卻又找不到問題所在，查實會否是與街機相差的時間太長，導致不能承接原本的氣勢呢？

機種：PLAYSTATION
製造商：NAMCO
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：4分	投入度：4分
畫面：4.5分	原創性：3分
音樂/音效：4分	難度：3分
故事：——	平均分：3.8分
操作性：4分	

機動戰士 GUNDAM VERSION 2.0

無責任編輯 ARES



記得舊年《機動戰士 高達》推出後不久便隨即宣佈開發續篇的計劃，但當時心態上倒是一廂情願地以為續篇多是《Z高達》，並沒有想到會是《VERSION 2.0》，及後知道原來如此時的確有些失望，不過好處是心理上已預準好一份新意欠

可能製作人員預計了玩者都已玩過舊作，所以故事似乎比上作差了

奉的《VERSION 2.0》，希望到時不會受到太大的打擊。不過，在得悉在「盒仔版」中會有一本精美書仔送時倒是再感興趣，事關有關方面話書仔會與當年阿寶第一次上高達所看的那本說明書一樣，點知結果只是一本精美厚版說明書，真的有點被騙的感覺。不過在遊戲方面，《VERSION 2.0》的故事似乎比上作差了，可能製作人員預計了玩者們都已玩過舊作吧，而令人放心的便是系統及操控等各方面均做到水準，相信高達迷絕不能錯過。

機種：PLAYSTATION
製造商：BANDAI
遊戲性質：STG
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

	操作性 4.5分
人物/機械:4分	投入度 4分
畫面:4分	原創性 3分
音樂/音效:4分	難度 4分
故事:2.5	平均分 4.3分



無責任新GAME評壇

HYPER FINAL MATCH TENNIS

無責任編輯 赤目黑龍



真係差到「頂瓜瓜」，以HUMAN出運動遊戲這麼多年的歷史，能夠推出這種劣質的遊戲真是嚇人聽聞，其實，以黑龍愛玩網球遊戲來說，這個網球遊戲可以說是數一數二的差，由在比賽中球會有令人不

真係買咗都唔想玩

知所以的影已可見一二。不過，以操作性來說已比上一次的為佳，這一點是值得讚賞的，不過整體來說，這隻遊戲真是不玩也罷，不過如果有非常多餘的時加上無聊到極點的話，稍為玩一玩也可能會是一個小小的填充。

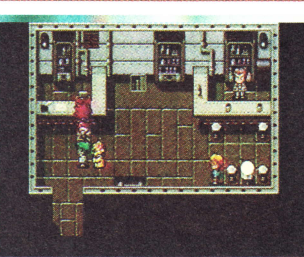
評分：

人物/機械：1.5分
畫面：1.5分
音樂/音效：1分
故事：——
操作性：1.5分
投入度：0.5分
原創性：0.5分
難度：1分
平均分：1.07分

機種：PLAYSTATION
製造商：HUMAN
遊戲性質：SPT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

空想科學世界

無責任編輯 赤目黑龍



這一個由蘆田豊雄先生負責故事的動畫早已看過了，真是不錯，其人物設計早已受到人們的讚賞，由魔神英雄傳開始她的作品開始受到重視，而

幾好玩，不過啲片就差咗啲

這《空想科學世界》則是他近年的作品。SS版的《空想科學世界》其實是和以前推出過的同名遊戲差不多，而且遊戲的故事內容根本是和PC-ENGINE版的可謂一模一樣，不過唯一不同的是遊戲整體的質素，而這隻遊戲最敗筆的一點便是播片時將SATURN的弱點表露無遺。

評分：

人物/機械：2.5分
畫面：2分
音樂/音效：4分
故事：3分
操作性：3分
投入度：3分
原創性：3.5分
難度：2分
平均分：2.87分

機種：SEGA SATURN
製造商：HUDSON
遊戲性質：RPG
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

鐵拳2

無責任編輯：指令魔人



回想當時PS推出《鐵拳》時，移植度令人嚇了一跳；SS推出《VF 2》，效果令人嚇了一大跳；而今時今日要在PS推出《鐵拳2》，己到了非做到和街機一模一樣不可的地步了。

而現在，結果出來

移植做得十分好

了，非但沒有令我們失望，反而令我們有一點點驚喜；那些製作得十分認真的OP／ED，十分體貼玩家的各種新加進的模式，都令我們感受到他們製作人員的誠意，但總是欠缺了些什麼似的……

但不要緊，你們繼續努力吧！

評分：

人物/機械 3.8分
畫面 4.2分
音樂/音效 3.5分
故事 ——
操作性 4.5分
投入度 4分
原創性 2.8分
難度 3.3分
平均分 3.73分

機種：PLAYSTATION
製造商：NAMCO
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

ASUKA 120% SPECIAL BURNING FEST

無責任編輯：指令魔人



當初聽到有這隻GAME時，對它實在期望不高，總覺得這是一粗製濫造的遊戲而矣；但認真玩過之後，發覺我實在對此GAME存有誤解，說實在的，這GAME不是「行貨」！是一隻真正用過心機

認真嘅靚女格鬥GAME

開發的遊戲！各種微細的設定都到很好，玩落更唔會有虛浮的感覺，各種「GAURD CANCEL」、「超必」等都做得好，而且還有那些漂亮、可愛的少女造型，雖然未及《KOF '95》等的大作，但製作群的誠意我們絕對不可抹殺！

我絕對期待她的下一作！

評分：

人物/機械 3.8分
畫面 4分
音樂/音效 4分
故事 ——
操作性 3.7分
投入度 4分
原創性 3.6分
難度 2.8分
平均分 3.7分

機種：PLAYSTATION
製造商：FAMILY SOFT
遊戲性質：FIG.
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



無責任新GAME評壇

無責任編輯：KAN



以前機民如果想係屋企玩到SNK嘅GAME，有兩個方法，最完美嘅當然係買部SNK嘅匣帶機，但係就貴到無論，成千幾二千銀一隻GAME，亦冇乜人負擔得起，咁唯有退而求其次，買部SNK嘅CD機。

CD價錢，匣帶享受

之但係呢部機得果16 BITS，LOAD碟好鬼慢，真係等到好冇癮。但係而家呢個SATURN版，由於加多咗餅ROM帶，所以就LOAD得更加快，快到LOAD咗連玩嘢個都唔多覺，真係神奇嘞。再加上個價錢實在太吸引啦，第一水都係500蚊左右，而且仲會繼續跌價嘅機會都好大，所以小弟出咗薪水之後呢隻GAME就會買硬嘅，希望到時個價會跌得仲利害啦。

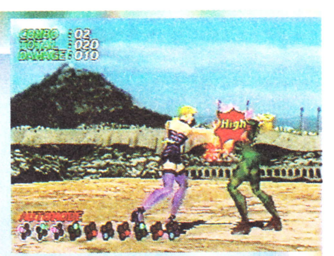
評分：

人物/機械：4.5分
畫面：4.1分
音樂/音效：3.7分
故事：------------
操作性：4.6分
投入度：4.7分
原創性：4.6分
難度：3.7分
平均分：4.27分

機種：SEGA SATURN
製造商：SNK
遊戲性質：FIG
售價：7800日圓
容量：CD-ROM

THE KING OF FIGHTERS 95

無責任編輯：KAN



嗰日小弟仲喺度諗緊買《GUNDAM VERSON 2.0》定係買《鐵拳2》好，不過當我喺編輯部試過哂呢兩隻GAME之後，就決定買《鐵拳2》先。因為呢隻GAME真係造得唔錯，不單止有齊所有人物嘅爆機，唔會好似上集咁啲中BOSS係

淨係睇一八個爆機已值回票價

冇爆機嘅，而且畫面嘅流暢度真係高咗，最明顯就係唔會再出現「閃身兼隱形」。而最低死同過癮嘅，梗係嗰啲Q版大頭人物啦。而今集每個人物嘅必殺技都多咗好多，而且仲留咗啲創作空間比玩者創出自己嘅COMBO技，使到呢隻GAME嘅壽命大大延長。就加上終於可以用到小弟心愛嘅風間準小姐，咁又有乜可能唔買呢？

評分：

人物/機械：4.5分
畫面：4.5分
音樂/音效：4.6分
故事：3.5分
操作性：4.3分
投入度：4.0分
原創性：4.0分
難度：3.9分
平均分：4.16分

機種：PLAYSTATION
製造商：NAMCO
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

鐵拳2

無責任編輯：KAN



初初玩呢隻GAME嘅時侯，見到嗰DQ版賽車，就不其然諗番起逗靚嗰陣，我阿媽買「紙冇牌」奶粉送嘅硬卡紙跑車，仲要係自己摺果隻，幾過癮㗎。

WELL，講番呢隻GAME先，其實呢隻

可以揸住架大巴四圍「片」

GAME除咗車嘅花紋貼得比較假之外，其他地方都做得唔錯，尤其是係郊外嘅賽道，小弟就覺得造得仲好過《DAYTONA USA》。不單止冇爆山，而且湖光山色仲造得好鬼似，令你揸大巴嘅時侯就好似帶住班鴨仔團去郊野公園咁樣，好寫意㗎。而且賽道都好有創意，好似UP TOWN賽道咁，又可以駛入路軌，又會跌落山崖，真係服咗班程式設計員嘞。

評分：

人物/機械：2.9分
畫面：4.1分
音樂/音效：3.2分
故事：------------
操作性：3.1分
投入度：3.5分
原創性：3.8分
難度：3.3分
平均分：3.41分

機種：PLAYSTATION
製造商：TAKARA
遊戲性質：RAC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

Q版賽車

無責任編輯：KAN

初初未玩呢隻GAME果陣，仲以為呢一隻係嗰啲好似《美少女戰士》、《制服傳說》咁樣嘅差勁格鬥遊戲。之但係玩落之後，就覺得呢隻都算係一隻做得幾唔錯嘅格鬥遊戲。

雖然喺戰鬥畫面度嗰

一隻值得做評壇嘅GAME

啲人物造形唔係咁好，仲同啲大頭相有好大出入。但係成個戰鬥系統就造得幾好，事關喺裏面有好多好新嘅遊戲系統，好似技之相殺、DOWN攻擊、GUARD CANNEL等等，都令到呢隻GAME嘅可玩性大大提高，再加上啲必殺技好易出，又多HITS數，令玩者玩得好投入，好刺激。總括嚟講，以細廠商可以做到咁嘅成績係好唔錯㗎嘞，不過最近咁多正GAME推出，呢隻遊戲係會好容易被人忽略咗都唔知。

評分：

人物/機械：2.1分
畫面：3.3分
音樂/音效：4.2分
故事：------------
操作性：4.5分
投入度：4.3分
原創性：3.7分
難度：2.4分
平均分：3.5分

機種：PLAYSTATION
製造商：FAMILY SOFT
遊戲性質：FIG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

ASUKA 120% SPECIAL BURNING



無責任新GAME評壇

大盜伍右衛門之宇宙海賊

無責任編輯：PUYU神



人物／機械 3.7分
畫面 3.8分
音樂／音效 3.7分
故事 3.5
操作性 3.9分
投入度 4分
原創性 3.9分
難度 4.1分
平均分 3.83分

筆者一向都是《伍右衛門》的忠實擁躉，遠的不說，在SFC上的一系列作品都有玩齊，而更是不眠不休的那種，務求一晚過爆機……這全都是因為在《伍右衛門》中有很多過癮抵死的MINI GAME，亦緊張刺激的3-D戰鬥畫面及非常搞笑的故事等。至現今在PLAYSTATION上推出，照理應該更正更勁！但可惜只有中上的水準……

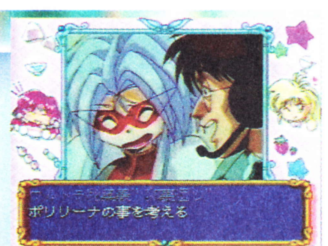
首先是沒有了雙打，以往要和朋友通力合作的樂趣沒有了，這點絕不能原諒！另外一向深受歡迎的MINI GAME亦不翼而飛……幸而其RPG的風格沒有被埋沒，否則真是你玩埋我份都得咯！不過，在畫面方面又確實比前作漂亮（這個當然！），總算是有點交待。

若閣下只得PS而沒有SS，這便是應該要買的中上GAME。

機種：PLAYSTATION
製造商：KONAMI
類型：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

銀河公主傳說FX 哀傷的茜妮

無責任編輯：米奇



評分：

人物／機械：4分
畫面：2.8分　投入度：3分
音樂／音效：3分　原創性：3分
故事：2.8分　難度：3分
操作性：3.5分　平均分：3.14分

總算製造商肯花心思

這是我真正玩爆的第一個FX遊戲。耗用時間：2小時15分鐘。

我相信除了《VF 2》那類格鬥遊戲外，沒有次世代遊戲會比這遊戲更快爆機了，原因無他，在小小一張光碟上要錄入上下兩卷《YUNA》OVA的主要內容，剩下的空間當然不多。但總算製造商肯花心思，以一連串跟劇情有關的小遊戲加插在影片中，總算令人有在玩遊戲而不是在看錄影的感覺。

其實，那些遊戲實在不難玩，最抵死的，要算是那個問答遊戲，其刁鑽程度，就是《YUNA》迷也會給考起。

遊戲中的附錄資料相當適合一個YUNA迷，全因為加入了這些資料，這遊戲就總算令人覺得物有所值。看FX堅持這條和動畫相輔相承的路線，而且所推出的動畫遊戲愈來愈有分量，我這個動畫迷到底到哪個時候會忍受不住買部FX來一面玩一面㨂？

機種：PC-FX
製造商：HUDSON
遊戲性質：AVG
價格：8800日圓
容量：CD-ROM

J.LEAGUE VICTORY GOAL'96

無責任編輯：米奇



評分：

人物／機械：4分
畫面：4.2分　投入度：4分
音樂／音效：4分　原創性：3分
故事：——　難度：3.5分
操作性：3.5分　平均分：3.74分

終於找到下次跟舊同事聚會時玩的新足球遊戲了！

用上了MOTION CAPTURE的《V GOAL》果然是非同凡響，動作的細膩程度實在很高，球員扭波帶波，一傳一射都很具個性，連一點點小動作也可以在擴VIEW大中看得一清二楚。由電腦控制的球員走位也很醒目，很少會聽到「你點解走去嗰度呀！」「啲人去晒邊？」之類的冤言，唯一蠢了點的我覺得是那個守門員。

米奇較為不習慣的，是以L掣來控制前衛，因為既要連射又要控制方向，我得會影響連球的靈活性。不過，知道這遊戲可以以多種按鍵組合來產生各種各樣華麗的控球射球動作，所以也打算下一番苦功熟習一下。

多款球場都是在3D多邊形之餘，再加上可活動的廣告牌，就像真實的球一樣。

相信那班舊同事又會熱烈地研究這遊戲了……有幾多個會因此而買SATURN呢？

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
遊戲性質：SOC
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

J.LEAGUE VICTORY GOAL'96

無責任編輯：KAN



評分：

人物／機械：3.3分
畫面：3.6分　投入度：3.8分
音樂／音效：3.7分　原創性：3.5分
故事：-----------　難度：2.9分
操作性：2.7分　平均分：3.357分

我都係鍾意玩《實況足球》多啲

唔知係唔係先入為主嘅關係，我玩過咁多隻足球GAME，始終都係覺得超任果隻《實況足球》係最好玩嘅。唔……，都係講番呢隻GAME先，喺呢隻GAME裏面，都係有旁述設定嘅，而且所有球員都係由POLYGON所造成，不過就細粒咗少少。唔單止咁，仲有16隊J. LEAGUE球隊、256名球員比你慢慢揀，所以絕對係一隻內容非常豐富嘅足球遊戲。之不過唔知係唔係我玩《實況》玩得多得滯，上晒腦，玩《VICTORY GOAL 96》嘅時侯控制得唔係咁好，所以將投入度減低咗。而雖然喺GAME裏面果啲角度係可以比玩者調校嘅，之但係有一個令我睇得舒服，（乜你咁麻煩㗎）所以我都係鍾意玩番《實況》就係咁解嘞。之不過咁，呢一隻其實係一隻造得唔錯嘅足球GAME嚟嘅，亦都見到班製作人員花咗唔少心機上去，無理由因為一個淨係識玩《實況》嘅編輯而減低其可玩性。

機種：SEGA SATURN
製造商：SEGA
類型：SPORT
售價：5800日圓
容量：CD-ROM



街機HI-SCORE龍虎榜

本欄歡迎各遊戲機中心提供資料 聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣

CYBER WORLD

（截至1996年4月6日）

遊戲
現時最高紀錄
紀錄保持者（日期）

CYBER CYCLE(YOKOHAMA)
5'28"512
BIB(31/12/95)

FIGHTING VIPERS
2'38'60
S.P.W(2/2/96)

DIRT DASH DX(ALL STAGE)
4'52'55
DENNIS TSE(29/3/96)

SEGA RALLY(EXPERT MOUNTAIN MT)
3'14"90
DARWIN CHIU(16/1/96)

ALPINE RACER(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI(16/3/96)

SOUL EDGE
10'00"00
MIT(1/2/96)

鐵拳2
2'19"55
CHARLIE CHAN(7/2/96)

MANX TT(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'34"04
YEUNG YAN LOI(25/3/96)

極上沙鍋曼蛇
546600
LAU CHUN LUNG(3/2/96)

RAVE RACER (PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG 27/3/96

WHO BUY THIS GAME

「喂，你為乜買哩隻GAME呀？」

作為一本遊戲雜誌，想知道讀者喜歡甚麼遊戲是當然的事，而我們就更加想知道大家為甚麼會買那個遊戲，喜歡那個遊戲甚麼地方。3月31日，本刊作者喬森忽發奇想，走去黃金商場門口，訪問了幾位剛買了遊戲的GAME迷，他們買那隻GAME的理由，是否跟你一樣？

GAME迷：朱先生

年齡層：19-23歲
選購遊戲：超任《龍珠Z-HYPER DIMENSION》
哪 得知該遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引他買那個遊戲：人物；追開漫畫；落唔到碟
是否了解這個遊戲的製作班底：是
擁有哪些遊戲機：MD、PCE、SFC、SS
正考慮購入的下一部遊戲機是：沒有

編輯部馬後砲
跟一般香港機迷一樣，要不是不能抄落碟，也不會買原裝GAME，凡人也……



GAME迷：張先生

年齡層：24歲以上
選購遊戲：SS《FLASH SEGSATURN認識編》
哪 得知該遊戲的資料：行遊戲機店時偶發現
甚麼吸引他買那個遊戲：售價便宜，想知道多些資料
是否了解這個遊戲的製作班底：不知道
擁有哪些遊戲機：PCE、SS
正考慮購入的下一部遊戲機是：任天堂64

編輯部馬後砲
明知是資料碟也肯花錢，是熱心機迷的表現



GAME迷：葉先生

年齡層：19-23歲
選購遊戲：PS《鐵拳2》
哪 得知該遊戲的資料：日本雜誌
甚麼吸引他買那個遊戲：遊戲性
是否了解這個遊戲的製作班底：是
擁有哪些遊戲機：MD、PCE、SFC、SS、PS、NG-CD
正考慮購入的下一部遊戲機是：PIPPIN AT MARK

編輯部馬後砲
想買部「PIPPIN」？看來你該多看幾本書，了解一下這部機……



GAME迷：鄧先生

年齡層：16-18歲
選購遊戲：SS《DRAGON FORE》、MD《SHINING FORCE》
哪 得知該遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引他買個遊戲：場面大；夠便宜
是否了解這個遊戲的製作班底：是
擁有哪些遊戲機：MD、SFC、SS
正考慮購入的下一部遊戲機是：任天堂64

編輯部馬後砲
這個時候會買《SHINING FORCE》，一定是這類SLG的忠實擁躉。熱情難得。





非小說式攻略

文：威記

龍騎士 IV 養眼攻略 0.75



前一期收到風話《龍騎士 IV》會喺 3 月頭出，所以急急叫基斯出咗頭兩個鎮同第一場 BATTLE 嘅攻略法，但因為畫面係用 9801 畫面嚟做，所以啲圖好鬼差。今次雖然老編米奇剩係俾兩版我，但係圖片全部由 PC 版抓出嚟，所以應該好好多，而且一定會做到尾。以下嘅攻略列出全部每種種子嘅位置同每個版圖上有乜事件發生，不過就唔會做小說式攻略嘞，中文 GAME 做小說式攻略為乜？

戰鬥之前

右面個掣好有用

哩個遊戲主要是以滑鼠嚟操作，除咗可以用左鍵嚟控制主角卡凱爾嘅行動外，同《同級生 1、2》一樣，如果你喺你想主角去嘅地方 CLICK 右掣，電腦就會自動移動卡凱爾到目的地去，慳水慳力。

戰鬥嘅時候，在無人嘅地方 CLICK 右掣就會顯示出全個版圖嘅六角方格來，方便你計位。喺有人嘅地方CLICK右掣就可以顯示嗰個人現時嘅攻擊力、防禦力同其他特性資料。大戰前 CHECK CHECK 對手係乜料當然有着數。

還有在此先提醒大家一句，哩個遊戲的 CD-ROM 版會自動 LOAD 滑鼠 DRIVER 嘅，所以唔駛事先 LOAD DRIVER，慳番啲 RAM。

寶物有限 自己執生

喺城鎮同戰場都會收埋好多力量種子、守衛種子同敏捷種子，城鎮嘅話大家照執就可以，但係戰場嘅話就有啲唔同，編號相同嘅位置其實只得一件寶物，換句話說，你喺哩邊個 1 號位攞咗粒力量種子嘅話，嗰邊 1 號位粒力量種子就會冇咗。大家可以依哩個特性、就住自己嘅行軍線嚟執寶物。

當然，由於執到寶物後係會立即提高嗰隊人嘅能力，所以執咗先至打永遠有着數，不過唔好只顧執嘢，忘記咗每場 BATTLE 係限 TURN 嘅。除咗敏捷種子之外，其他種子所得嘅 BENEFIT 都可以靠打敗敵人嚟賺番，所以無謂勉強。

勝利與 EVENT

哩個遊戲嘅勝利條件有兩種，一是快快脆走到右邊個鎮，二是打瓜晒所有敵人。第一種條件比較易辦到，不過就要付出代價——下一場戰爭你會遇番未死嘅敵人，而且係 FULL TEAM，久而久之你就知味道。

另外，有啲戰場上都會有事件發生，多數係去救靚女，而且救咗佢哋之後多數會喺下場戰爭時加入，你又點可以錯過呢？因此，遇上類似版圖時就咪亂咁殺人，打到對方剩番一兩丁友就要玩「捉迷藏」，以免未救到人之前自動反擊「誤殺」對手過版，嘥晒啲嘢。

行先行後有分別

哩個遊戲好講究行進步驟，行得快嘅人唔行好多時會塞住後面行得慢嘅人，先走咗埋復活之泉嘅人即使未入泉都可以霸住個泉，前面有敵人嘅話即使移動力夠都可能行唔到咁多步。所以前進時，尤其是過橋時一定要小心選人前進。

滅人全隊先至可以升 LV

哩個遊戲計算經驗值嘅方法係以消滅對手為條件，所以即使嗰隊打過十幾廿隊敵人，但如果佢冇徹底消滅過一隊，佢都係一無所有嘅。

由此可以引伸出一種戰略，就係先以強隊嚟打到敵人只剩一兩丁友，再以弱隊來埋尾，吸取經驗升級。

唔喺個個都打得到㗎！

遊戲中各兵種是分為地面、航空和工作隊三種部隊，地面部隊中，只有魔法師部隊同弓箭隊可以兩棲攻擊，劍士隊、戰斧隊、騎士隊、忍者隊和砲術隊都唔可以對航空部隊進行攻擊或反擊。

航空部隊只有龍騎士隊一種，可以兩棲攻擊，幾乎有佢打人冇人打佢，所以好惡。不過你要留意，敵方有啲龍騎士隊係假嘢，只係地面部隊，大家事先識別好就唔會上當。

工作隊都係只會地面攻擊，但勝在可以用炸彈嚟炸細石，改變地形。

劍士隊——卡凱爾、埃特、妮布瓊、潘德拉、羅伊頓
戰斧隊——謝魯
騎士隊——卡隆、碧安卡
忍者隊——賽拉依、塔妮亞
砲術隊——卡力班、羅瑟琳德
魔法師隊——娜塔夏、妮麗特
弓箭隊——瑪爾蕾妮、梅爾菲雅、克拉莉絲、蕾雅
龍騎士隊——多魯魯、（謝魯）
工作隊——吉娜

忍一時風平浪靜 退一步海闊天空

哩句話喺哩個遊戲裏面可以話係金科玉律，因為即使強如埃特，對方一樣可以喺一個回合內以全部人狂攻佢令佢死無全屍。哩個遊戲中敵人的攻擊法則係集中攻擊最近範圍內最弱的一個。

哩個GAME裏面，死主角人物（卡凱爾、謝魯、埃特、娜塔夏同瑪爾蕾妮）就會GAME OVER，而死其他人雖然唔會玩完，但係佢哋係真係會死咗嘅，以後都唔會再出場，所以唔夠打唔好硬來，以免日後少咗嘢睇。

另外，假如你啲隊伍未到達觸發點，對手是會按兵不動的。敵人行軍路線方面，敵人分兩種，一是積極型，會主動向最前方力量最弱的人前進，BATTLE 3的龍騎士隊便是；二是逃避型，佢哋即使擁有高強戰力，都會向冇敵人嘅方向逃走，直至無路可逃才會進攻，BATTLE 3 嗰隊防禦力 77 嘅騎士就係哩類。

少人嘅隊伍會走佬

敵人另一個行軍特性，就係一旦死咗四個人以上，就會立即向復活之泉逃跑，少到得番兩三丁友時，即使你行埋佢身邊佢都未必會打你。

實力方面，唔齊人嘅隊伍攻擊力同防禦力都會差啲，哩一點對主角隊一樣有效，所以假如你用隊少咗幾個人嘅隊伍打一隊FULL TEAM嘅敵人，即使對方唔反擊，你都可能殺唔到佢一兵一卒。

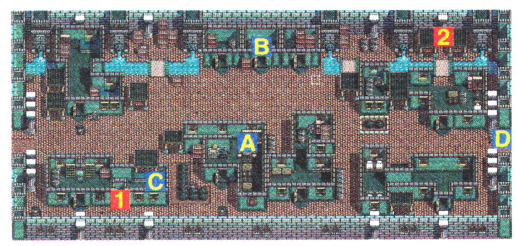
地形可以玩死人

地形係另一樣可以左右防禦力嘅嘢，例如企喺沼澤，對地防禦力會係平時嘅 80%，哩啲資料可以喺畫面左下方睇到。將強勁嘅對手引到降低防禦力嘅地形，就可以較易消滅對手。

另外，有啲部隊係唔可以通過某啲地形的，例如魔法師隊就唔可以通過沼澤。

攻略啟動

TOWN 3. 尤利西斯街



打到嚟哩度，你首次可以SAVE遊戲進度。點SAVE？說明書話搵個叫羅伊頓嘅人。邊個係羅伊頓？睇相認人啦！哩個人會一直跟住你到每一個鎮，但位置不定，所以到咗每一條村你都應該先搵搵佢。最搞嘢嘅係哩個羅伊頓到故事後段會加入卡凱爾軍，但係實力就非常差。試想想，如果佢釘咗，你咪以後都冇得SAVE？除咗SAVE之外，第二件事就係去救妮麗特，因為如果你喺搵多魯黑斯要人之前唔先去B點救妮麗特嘅話，你就唔會喺多魯黑斯個表上見到妮麗特個名，唔能夠選佢入隊。第三件事當然就係去多魯黑斯度招募士兵嘞。同羅伊頓一樣，多魯斯係會一直跟住你，為避免會發生跟妮麗特同樣嘅情況，你最好同所有人講完嘢之後先至搵佢。另外，既然係「好」GAME一個，你當然唔會揀啲佬入隊㗎？不過揀女嘅話實力就會差些少。第四件事唔係去執豆，而係往右邊離開尤利西斯，因為當你一出去，就有EVENT發生，基佬騎士卡隆會將喺中途遇上嘅娜塔夏交俾你，稍後娜塔夏亦會加入。EVENT完咗你就可以去執豆同分配種子。由於新加入嘅兩隊人都係魔法師，可以隔山打牛，所以力量種子就俾佢哋，守衛種子當然就俾衝鋒陷陣嘅主角啦。


■哩個就係幫你SAVE嘅羅伊頓


■多魯黑斯係開士兵招募所嘅

■卡隆喺路上救咗娜塔夏

■唔通娜塔夏係為咗搵卡凱爾而嚟？

寶物
1. 力量種子一粒
2. 守衛種子一粒

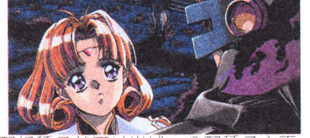
事件
A. 羅伊頓
B. 救出妮麗特
C. 多魯黑斯的招兵處
D. 卡隆交娜塔夏給卡凱爾

BATTLE 2. 尤利西斯街至拉比亞街

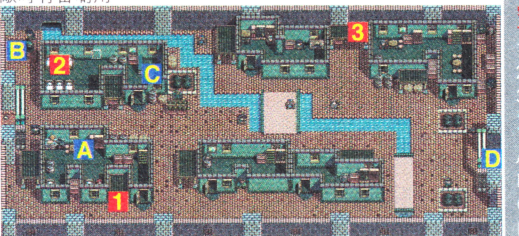
首要任務係將卡隆調返橋哩邊，以免佢死。第二，唔好咁快衝到對面橋口，咁做會觸發對面個騎士隊嘅。最有效嘅方法係搵埃特在橋中心引啲兵過嚟，兩個魔法師分站橋頭兩側轟炸，謝魯企樓梯口隔住埃特嚟打，埃特啲人死咗一半以上就由卡凱爾補上。打到咁上下先至衝過去。


寶物
1. 力量種子一粒　2. 力量種子一粒　3. 守衛種子一粒

TOWN 4. 拉比亞街



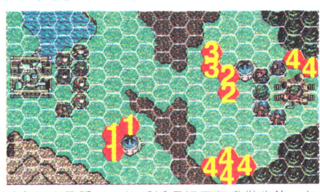
首先跟鎮上每個人談話，同時執豆。有兩粒守衛種子收埋喺拉那斯身後，要同佢交談到你走開先至可以攞到。第二件事係搵多魯黑斯招兵，揀妮布瓊當然會多啲好嘢睇。然之後出城，就會有EVENT發生。第二朝分配好種子就可以出城。分配種子方面應該將守衛種子分俾埃特同卡凱爾，令佢哋襟打啲，以免為補油浪費TURN數。力量種子就要睇情況分俾啲冇咁好打嘅人，等佢哋可以喺對付下場BATTLE嘅強敵時有番啲用。



寶物
1. 力量種子兩粒
2. 力量種子兩粒
3. 守衛種子兩粒

事件
A. 羅伊頓
B. 妮麗特㊣事件
C. 多魯黑斯招兵處
D. 引發 EVENT

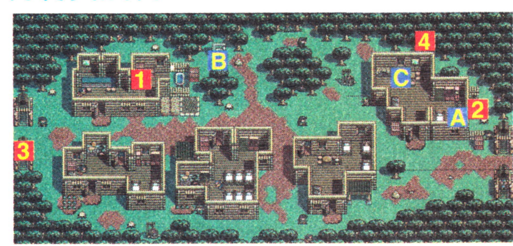
BATTLE 3. 拉比亞街至特利安農村



早期故事中最攞命嘅一場戰鬥——地形所限魔法部隊行得好慢、對方有個防禦力77嘅癲佬要打最少三TURN至死、故事太早新兵LV未夠、TURN數太少唔夠時間殺晒啲人。開始布陣時放啲人喺較近下方沼澤邊沿嘅地方會較着數，一定要喺路口等對方攻過嚟，殺得對手啲雜魚咁上下先至好對付隊勁抽龍騎士，唔好做憨居勇者向前死衝。為咗要唔俾人死，一定要用埃特同卡凱爾輪流抵擋，魔法隊要企喺沼澤邊隔住沼澤嚟打，卡隆一開始就走去下面復活泉取力量種子，但千祈唔好用佢嚟做先鋒，如果唔係死九次都唔掂。佢嘅首要任務係喺對方龍騎士死咗之後立即繞路向鎮上方衝，嚇嗰防禦力77嘅癲佬向下走去沼澤。你可以喺敵兵殺得七七八八時將走得慢嘅魔法師調到沼澤左邊個復活之泉叉滿油，隔住個沼澤嚟打個癲佬，不過唔好行咁近，以免嚇番人走。打晒其他啲兵後，劍士同戰斧隊就要從上路趕個癲佬向下走，順便到右上方個復活久之泉執豆兼補油。由於個癲佬防禦力超強，所以唔係FULL TEAM兼喺沼澤，幾乎冇可能打得入。總之只要齊人，應該可以喺最後一TURN打瓜佢。

寶物
1. 力量種子一粒　2. 力量種子一粒　3. 守衛種子一粒　4. 守衛種子一粒

TOWN 5. 特利安農村

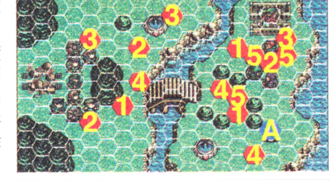


一入村就會遇到瑪爾蕾妮向卡凱求救，救咗佢之後同佢交談就可以拉　佢入隊，再到村上方個井睇佢沖涼就會有EVENT發生。哩個鎮冇新兵加入，執豆、分豆、SAVE之後就可以去打仗。打到哩場分豆只要平均就可以。

寶物
1. 力量種子三粒
2. 力量種子三粒
3. 守衛種子三粒
4. 守衛種子三粒

事件
A. 跟瑪爾蕾娜交談
B. 「安慰」瑪爾蕾妮
C. 羅伊頓

BATTLE 4. 特利安農村至吉堡士港街

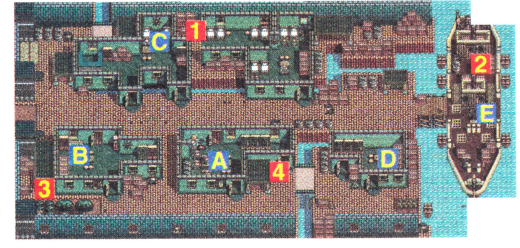


哩場戰鬥同BATTLE 2好相似，同樣派劍士隊在前擋，戰斧隊在橋口隔住人嚟打，魔法師隊同弓箭隊在橋兩側岸邊隔山打牛。唔好咁快衝過橋。較特別嘅地方係哩版會有事件發生，梅爾雅菲被困南方城砦，等對方死得七七八八就派騎士隊衝前救出她，下場戰鬥她就會加入成為弓箭隊。哩版仲有件珍貴嘅敏捷種子，魔法隊食咗就可以成為人形轟炸機。

寶物
1. 力量種子二粒　2. 力量種子二粒　3. 守衛種子二粒
4. 守衛種子二粒　5. 敏捷種子一粒

事件
A. 救出梅爾菲雅

TOWN 6. 吉堡士港街



先去酒吧同「賣肉求兵」嘅潘德拉交談，搞完嘢之後她就會成為你的人（劍士隊），然後去招兵、執豆同分豆。如果你喺BATTLE 4救咗梅伊菲雅嘅話，招兵時就有梅伊菲雅同佢家姐克拉莉絲俾你揀，否則就只有較粗魯嘅克拉莉絲，其實兩人實力差唔多。最後走上右邊隻船同船長交談，就可以向隆波尼大陸進發。



寶物
1. 力量種子三粒　2. 力量種子三粒
3. 守衛種子三粒　4. 守衛種子三粒

事件
A. 跟潘德拉交談　B. 多魯黑斯招兵處
C. 看見娜塔夏換衫　D. 羅伊頓
E. 跟船長交談

卡凱爾軍向隆波尼大陸進發，到底路西佛軍有多利害，黑霧的魔咒又能否破解？大家留意下期的《龍騎士IV養眼攻略》第二彈吧。



編輯先生：

你好，由去年11月至今3月，都似乎是SS的霸月，事實擺到眼前，不單是現在，將來，都似乎是SEGA較有優勢，因為剛剛有一塊叫MODEL 3的究極基板出現，和《VIRTUA FIGHTER 3》，可以用播片才出現的畫像用來在遊戲畫面給玩者控制，真是難以置信，不過還有一樣，是四月在香港會開始發售廉價版SS，這一樣又一樣攻勢，簡直是M粒子砲的TURBO，但以日本現在的科技，相信不會只是SEGA才有這種技術，似乎大家開始偏向SEGA，其實大家可以看看GP的新GAME時間表，PS大約暫時約有30至40隻未出的正GAME，SS則也是（以上是本人認為），相方合共約80隻的正GAME中，相同的約8至10隻左右，即是相方都有約20隻專有正GAME（不信的話，可以自己看看，相信大家的喜好，都應與我差無幾，除非大家是什麼GAME都買的人），客觀來説，兩部都各有各優，各有各劣，還有是2D遊戲，大家都覺得SS一定勝出，我自己覺得就兩部都幾乎一樣，但SS真是優勝少少，因為業務版很快就會上SS，價錢又平，亦是正版，LOAD碟快，每隻幾乎是完全移植，在種種因素下，SS的確是比較優勝，但真正要比2D內容，我自己覺得SS和PS是一模一樣，這句肯定的字句，是因為本人玩過PS的《SF ZERO》和《吞食天地2》後，有感而發，一個畫面內有十多個敵人同時出現，而沒有任何慢動作和閃爍的效果，是令我有點興奮，初時我估計，PS版一定會有慢動作等情況出現，但事實，真是事實，或許PS從前的2 GAME，真是有以上的情況發生，但從前歸從前，就像從前SS都是被人認為播片和立體，都是不行，但現在的SS，完全沒有將機體升級過，但播片好有《GUNGRIFFON》，立體有不用多説有《VF2》，《地通拿》、《VC》、《GUNGRIFFON》等，近期本人覺得最出色的SS GAME是《PANZER DRAGOON ZWEI》，是一隻完全次世代的3D GAME，2D方面有120%的《拳皇95》、《魔域2》，PS方面，3D有《BIO HAZARD》、《鐵拳2》，2D有《吞食天地2》，所以我覺得SS的能力是不弱，只要用心去寫GAME，必能有正GAME，至於PS的2D能力，本人覺得對它非常有信心，唯一是LOAD碟速度慢，但大家平時等女友的時間，又不覺得久，反而打機，相差大約是幾秒，就這樣那麼、其實軟件商可以在LOADING畫面上花點心思，SS可以用一些（18禁）的照片，如：GAME的初頭（性感相），跟著兩點，乜乜、物物等，如果是這樣，反而玩者會期待LOADING畫面多過GAME本身，PS方面，首要是盡量減低其LOADING時間，跟著可以出一些非常漂亮的動畫、小遊戲和廣告……等，也可以減低玩者對LOADING時的討厭，總合來説，SS和PS的3D、2D能力是「掂」的！

越南人上

GAME畫廊

SAILORMOON
SUPERS
～主役爭奪戰～

電視遊戲信箱

HELLO！大家好！上一期書可算是SATURN天下，不明所以的讀者以為編輯們又再偏袒SS了……但事實上PS近期又的確比較少正GAME出，在這個強者天下的世界裡，唯有讓位於人了。不過，今期的《鐵拳》、《GUNDAM VER 2.0》及《伍右衛門》不是很出色嗎？其實，只要有好GAME，編輯們都是不會放過的。

NEO GEO 擁躉

編輯先生：

我有幾個問題，請你解答。

1. 我想知道NEO GEO CD機的記憶系統最多可SAVE幾多隻GAME？

2.NEO GEO CD機除了可聽CD和玩機外，還有沒有其他功能，如果有請說明？

3. 我想知最近出的「NEO.GEO CD Z」有什麼優越的地方，請和「NEO.GEO CD」比較一下，續一分析？

4. 我想知《KOF 95》裡的不知火舞的空中超必殺忍蜂怎樣出？

5. 最後我想知道「NEO.GEO CD」的「AERO FIGHTER 3」是幾多M？

多謝WATER DRAGON先生。

祝貴刊銷量捷捷上升

NEO.GEO FAN上

NEO GEO FAN：

1. 大約只可以SAVE 1至2個GAME。

2. 遺憾，NEO GEO CD的功能僅此而矣。

3. 簡單來說就是LOAD碟快了。

4. 就是在半空出超必殺忍蜂這麼簡單，能否成功就要看你的本領了。

5.《AERO FIGHTERS 3》是154M的。

嘩！閣下的大名……

勁人WATER DARGON：

廢話小講，當《VIRTUA FIGHTER 2》發售當日，本人即時買回家玩，發覺開場DEMO，各人物動作的流暢度，操作時的感覺，和超高的解像度，簡直同街機一樣，但當玩下去後，發現原本立體的背境，最失望就是在舜帝那一板，連令人贊嘆的橋都無埋，所以我有以下問題，希望聽下你的意見和有機會問AM 2的成員。

1. 是否《VIRTUA FIGHTER 2》已經把SATURN的POWER用盡？

2. 如果係的話，那麼以後的SEGA GAME也難望可以完全地移植，因為SEGA已研究MODEL 3，比起VF2用的MODEL 2底板還利害。

3. 如果比多的時間或有足夠時間，SATURN可否把《VF 2》的背景也能立體化？

4. 另外，為什麼NAMCO唔食兩家茶禮，搵多啲錢？只是為PLAY STATION出GAME，是否P.S有NAMCO份？

祝GAME PLAYERS成為GAME書大哥大。

和樂桃上

和樂桃：

1. 我看未必，SATURN的機能可能還不止於此。

2. 你不用那麼擔心，既然SATURN決定出《VF 3》，就有辦法將它出得好一點。而且AM 2的首領鈴木裕表示過可以用附加部件去增強SATURN的機能。

3. 當然可以，但如果太遲出，便會失去了新鮮感。

4. 由於在「STSTEM 11」(《鐵拳》系列和《SOUL EDGE》的街機用底板）上，有一顆SONY的晶片（可能是CPU），故此NACOM較為偏向PLAYSTATION也是較合理的。

你夠18歲未？

編輯靚仔：

你好，本人已寫了很多次信給你，但沒有刊登，希望今次可以抽中，希望你可以為本人解答以下的問題。

1.SS有甚麼成人GAME，可以在甚麼地方買？

2.SS會否從PS移植《吞食天地》？如果有會在何時推出？

3.SS有甚麼GAME是用軚盤來玩？

4.SS的滑鼠有甚麼人？

5.SS的《真人街霸》怎樣可以使用豪鬼？

6.SS在一月份有甚麼勁GAME？

7.SS玩翻蛋碟會否對主機受「內傷」？

8. 貴刊遊戲誌會出多少期？會否再出淨講SATURN的GAME？

愛好三級GAME的人上

愛好三級GAME的人：

1. 那就多得很了，只要印有「X指定」或「18歲以上推奬」的便是，例如快要出的《野野村病院的人們》；不過，你夠18歲未呢？

2.SS的《吞食天地》不是從PS上移植的，大約在5月發賣。

3. 大多數賽車都是對應軚盤的。

4.WHAT ARE YOU TALKING ABOUT？如果是問GAME的話，《大戰略》便是了。

5. 本來不應在這裡答你的，「一次咁多啦！」。在MOVIE MODE以外模式的選人畫上快速地接上「R1、下、L2、右、L1、左、R2」便行。

6. 由於答信需時，故此你應該知道答案了。

7. 相信是會的。

8. 你問一些這麼未來的答案，恕難作答。

GAME MUSIC 何處有售？

總台主：

小弟有數條關於GAME嘅問題、請指教吓小弟啦！

1. 何處有GAME嘅CD買（請LIST三個）？

2. 何處較「平」？

3. 知否何處有GAME嘅海報買賣、(《餓狼》、《ZERO》、《ZERO II》，《龍虎外傳》及《1945》等）如讀者有上等海報請向跳蚤市場報到。

4. 邊度買機先至無咁易俾人「騙」？

5. 可否使攻略濃縮、如《第4次機械人大戰S》。

祝編輯財源廣進

PS.FUKUDA身體健康

GAME PLAYER讀者上

GAME PLAYER讀者：

1.A. 銅羅灣中心，B. 信和中心，C. 金都中心。

2. 信和地庫後街比較平。

3. 都係信和中心。

4. 崇光，大丸，三越等各大百貨公司，還有玩具反斗城。（假如你不介意俾多少服務費……）

5. 若果太過濃縮就會失去攻略的意義，變成了太「行貨」的文章，情況可能會如下：開始遊戲，小心敵人的攻

擊，小心火球，終於打敗敵人了，「爆機畫面」！

相信精明的「遊戲誌」讀者都不會滿足於這種攻略的。

60圓人民幣的「遊戲誌」！

編輯先生：

因為我係大陸的玩家，如果信內出現過多簡體字，引起不便，還請多多包涵。

近呢半年來，我地D度也興起玩32位元機。可能係因為水貨同埋翻版較多，越來越多人養得起32位元機，（當然都係翻版，PS的GAME幾十蚊有交易，SS則要百五蚊左右的大細碟），所以講GAME的雜誌，真係供不應求，尤其係《遊戲誌》真係搶手到不得了，機佬每次只從香港帶番廿幾本，以前下晝返貨，第二天就賣晒。本來就好難買到手，點知18期加料後，有D人竟然出高十幾蚊同機佬訂貨，所以搞到每次去到不是無貨就是訂貨額滿，真係俾佢激死。

其實，我初次接觸貴刊時（16期），覺得60蚊人民幣的價格似乎貴咗D，但後來買嚟翻開一睇，嘩！百幾頁精美的彩色印刷，一堆令人睇到興奮的新料，猛料，秘技，以及一些很適合玩家口味的欄目等，真係令人愛不釋手，的確超值。以後決定期期照買不誤，可惜……

浪費咗編輯咁多時間，真係唔好意思。言歸正傳，以下便是幾個關於SATURN的問題：（如果問題稍為「低B」咗D，希望唔好見笑，仲有就係希望不要以某期某頁的方式回答，因為我驚無個期書）

1.在《少年街霸》中，點出瞬間反擊即隔招？豪鬼招瞬獄殺即LV 3超必是否這樣出：弱（P）→＋弱（K）＋強（P）？如是，點解我出唔到，是否要有什麼技巧？

2.在《少年》中，我RYU只會出大波和大旋身腿，KEN只會出兩招大升，WHY？只會出↓↘→↓↘→＋（P）或（K），他們係唔係有第三招超必，如有，點出？

3.在《SEGA RALLY》中，點解我三部車4擋踩盡油都係得百四公百里？應該係二百幾？

4.SATURN係唔係有只解碼卡可睇VCD？

5.SATURN有無內置可存GAME的記憶卡？

6.SATURN有乜嘢靚的格斗和射擊類的GAME？

7.可唔可以寄張《X-MEN》的出招紙俾我，拜托，拜托。

8.呢個問題係我班死黨「牙痛幻十郎」和「著草四郎時貞」叫我代問：SNK的《侍魂 III》點較最後BOSS斬紅郎？他的必殺點出？

最後，懇請編輯在百忙中抽閒回信解答，因為我驚買唔到下一期書。

謹祝

貴刊銷量蒸蒸日上、一日勁過一日

一個大陸《遊戲誌》的忠實FANS上

大陸「遊戲誌」的忠實FANS：

1.要訣很簡單，就是要快速地輸入指令。

2.可以參考本刊第18期。

3.正常是沒有可能的，可能是你用手波後，忘記了轉檔。

4.是的，你要買一張SATURN用的MOVIE CARD（或VIDEO CARD）便可以看VCD，SEGA出或VICTOR出的都可以。

5.當然有，那就是MEMORY CARD。

6.《VAMPLE HUNER》，《STREET FIGHTER ZERO》……射擊有《DARIUS》、《LAYER SECTION》等。

7.抱歉，本刊並沒有這種服務。

8.和第二題一樣，本刊的第18期的「真．打獲廿」已經詳細刊登了。

並無印錯標誌

DEAR WATER DRAGON：

本人是第二次寫信來的，請你可以答我的問題和聽我的少少意見，意見（一）在第19期遊戲誌介紹《STREET FIGHTER ZERO 2》嗰度，將街機個標誌印了做PS，嚇到我飛起！！希望以後不要再犯這些錯吧！（如有得罪，請見諒！）

1.SS的正版GAMES係咪比PS嘅正版平呢？

2.SS的《SEGE RALLY》不用軚盤可不可以玩呢？

3.SS的《SF ZERO》有沒有二人鬥將軍的秘技？怎樣用？

4.SS會不會出《SF ZERO 2》？

5.SS的《KOF 95》你話賣幾錢？（港元）

6.SS的《叮噹大雄復活之星》是否和PS版一樣呢？

祝

貴刊銷量NO.1！！

支持遊戲誌的人

阿龍上（著白衫的）

著白衫的阿龍：

其實本刊已經一早得知《STREET FIGHTER ZERO 2》會出SS版及PS版，所以閣下無需驚奇。

1.在日圓來說是差不多的，但在香港就普遍以PS GAME的價錢貴。

2.當然可以，否則不被玩家罵至狗血淋頭才怪呢？

3.當然有，但你要寫信到「秘技貨倉」問好了。

4.一早已經決定移定移植。

5.若價錢在600圓之內已是十分之抵玩。

6.對，是一樣的版本，也是同樣的不好玩……

編輯先生：

本人有些問題不明白，希望你能為我解決，請指教！

1.據聞SS於不久的將來會增強機能，增強些什麼？是否主要用於移植《VF 3》呢？

2.SS會於3月20日左右係日本減價，那麼其內部的零件會否偷工減料？MADE IN邊度？同埋機能會否被削弱？

3.減價後，現在的SS，V-S及HI-S會否停產？

4.繼HI-S後，是否又出多咗部可看VCD的SATURN，同之前個部有何分別，幾時出呢？

5.咁個部HI-S II代（暫稱）會唔會好似HI-SATURN咁冇代理兼保養？

6.點解SS同PS的SAVE CARD差距那麼大（指價錢）？其SAVE的容量又有何分別？

7.請問寄畫上GAME畫廊有冇獎品？

多謝解答

祝銷量不繼上升及介紹多的SS！

人上

人：

1.要增強的機能多的是，包括多邊形處理能力，高解像度處理能力等，當然主要是用作移植《VF 3》。

2.偷工減料倒不會，而且機能是完全一樣，至於產地則暫時還是日本。

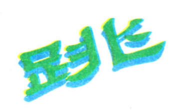
3.SS就肯定，而V-S及HI-S則可能會跟著轉款。

4.分別就是，新的一部有液晶電視（要另外買，45000日圓），還內置有KARAOKE功能（昇降KEY及迴音），而且更有汽車用的人造衛星導航系統（只是日本有用），以香港人來說並沒有太大用途，已經上市了。

5.正確名稱是「GAME & CAR NAVI」，本體價錢是150000日圓，專用4吋液晶體電視則是45000日圓，在港是沒有代理的，而且只可在私家車內用，香港人是沒有買的理由，大家可以不理。

6.價錢是由該公司定下的，沒有討論的必要，而容量方面，PS的SAVE咭只是SS主機內藏SAVE RAM的容量，SS的SAVE咭則是主體的16倍。

7.GAME畫廊純是一個給大家互相切磋畫技的地方，並沒有獎品可言。

遊戲市場



出讓SNK CD機

本人出讓SNK CD機一部，原裝AV線，火牛，兩個細手掣，RGB線一條，有盒，有單，有說明書，保養一年，連GAME一隻。可以用PLAYSTATION或SATURN交換(不需連GAME，但保証沒有損壞)。價1800元。

聯絡方法：電：2382 8790
亞海洽 星期一至日

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

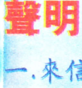
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



求SATURN

本人欲求SATURN遊戲機一部，價千三元，VIDEO咭一張，價六百元，操作正常，必須試機。

聯絡方法：星期一至五，九時至五時電26792319 電腦部洽



SATURN軟盤

本人現有世嘉SATURN軟盤乙部出售。九成新，原廠貨。購入時需$450，現售$250。有意者請於晚間致電25709824與本人聯絡。

聯絡方法：晚電25709824




誠讓漫畫、超任遊戲用品

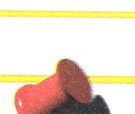
誠讓漫畫、超任遊戲用品：誠讓龍珠彩色版劇場版(第9、5、13輯)每本25元。特警判官VS蝙蝠俠30元。龍珠最新劇場版30元。龍虎門珍藏集50元。超任專用光線槍150元、大手掣100元、16人版街霸一盒150元、超任遊戲書約30本，每本10元。以上物品不散賣，另外不議價者送磁碟100隻，磁碟盒2個、機動警察(漫畫)1—5期。有意者請電27754395 李先生洽。交易要在觀塘區

聯絡方法：請致電聯絡27754395

讓PLAYSTATION(舊版)

本人誠讓PLAYSTATION(舊版)一部，S端子線、兩手掣、記憶咭(內有《鐵拳》所有人、黑車、白車)《山脊賽車》1、2代、《鐵拳》、《龍珠》、《心跳回憶》、《高達》、《鬥神 2》、《實況足球》、《雷電》、《少年街霸》、《豪血寺 2》、《ZERO DIVIDE》、《NBA》、《TAMA》、《NBA POWER DUNK》、《ACE COMBAT》、《太空戰機》、《BOXING ROAD》……等(還有多隻)全3800元，有誠意者可送GAME、PLAYERS十多本及可減。再有誠意者(即不還價)送彩色GAME BOY一部及二合帶(《餓狼2》、《小丸子》)來電不需說明(如我不在時)

聯絡方法：下午6時後
電23651031找BILLY



出讓SATURN

本人出讓SATURN主機全套有光線鎗2支，軟盤、原裝手掣2個連同11個遊戲價$3300。

另讓SNK帶機一部有阿波羅手掣2個、遊戲10個價$2300，以上兩項全不二價。

聯絡方法：(星期一至日AM：10：00—PM：10：00 電90123223昌洽)



誠讓SS遊戲

本人誠讓SS遊戲：《F1 LIVE INFORMMATION》$240，可用《動物世界飼養選手權》或《灣岸DEAD HEAT》作交換。

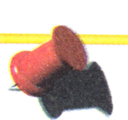
聯絡方法：23453104 4：00—8：00 PM志豪洽



讓PANASONIC 3DO

讓PANASONIC 3DO一部(八成新)、連火牛、AV線、原裝手掣、連射手掣、四十多隻遊戲價3000，超任主機連兩個原裝手掣、連射手掣、火牛和天線價400(NTSC線機)。另售PS遊戲，原裝《真人街霸》$250和《電影街霸》(九成半新)$250。

聯絡方法：晚上八時至十時半，電：23480038，阿昌洽。



誠讓SS GAMES

本人誠讓SS GAMES《鬥神傳 S》$240，《SEGA RALLY》$250，《V.R.FIGHTER REMIX》$100，另誠讓NEO.GEO CD GAMES：《餓狼傳說 3》$380，《得點王 2》$150。另徵SS GAME《灣岸DEAD HEAT》價電議或以任何一隻SS遊戲交換。

聯絡方法：有意者可在下午1：30—晚上10：00電28962959 ALAN洽



NEO.GEO CD主機

NEO.GEO CD主機，連2手掣，AV線，110/220火牛及遊戲2隻。有盒、保養、說明書，九成新。價$1400。

聯絡方法：8:00～10:00 PM 電27129988 ROGER



SNK CD

SNK CD機連1隻遊戲，原裝AV線，火牛，兩個手掣，以上物品全部1600元，SNK CD機有盒，九成新

聯絡方法：71103366 CALL 666



新 GAME 時間表

PLAY STATION

4 月發售遊戲

12日	プレイスタジアム	PLAY STADIUM	BANPRESTO	5800 日圓	SPT
	デットヒートロード	DEAD HEAT ROAD	日本物產	5800 日圓	RAC
	リンク　オブ　サイアス	RING OF SIAS	ATHENA	6800 日圓	RPG
	POTESTAS（ポテスタス）	POTESTAS	NEXUS INTERACT	6800 日圓	STG
19日	ESPN STREET GAMES	ESPN 街頭遊戲	SCEI	價格未定	ACT
	オーバードライビン DX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	DOOM	DOOM	SOFTBANK	5800 日圓	ACT
	めざせ！戦球王	醒來吧！戰球王	SEIBU 開發	5800 日圓	PUZ
	アドヴァンスドヴァリアブルジオ	ADVANCED V.G.	TGL	6800 日圓	FIG
26日	パチパチサーガ	彈珠傳說	TEL 研究所	5800 日圓	TAB
	ダブルドラゴン	雙截龍	URBAN BRAND	5800 日圓	FIG
	シヴィライゼーション-新・世界七大文明-	CIVILIZATION 新世界七大文明	ASMIK	5800 日圓	ETC
	サラブレッド達の栄冠	純種馬的榮冠	ISLAND CREATION	5800 日圓	SPT
	ギャラクシアン³（仮称）	GALAXIAN³	NAMCO	5800 日圓	STG
	Jリーグ　バーチャルスタジアム'96	日本足球聯賽 VIRTUAL STADIUM'96	EA VICTORY	5800 日圓	SOC
	PANDORA PROJECT-THE LOGIC MASTER-	PANDORA PROJECT	TEAM BUGHOUSE	5800 日圓	SLG
	アイレムアーゲートクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800 日圓	ETC
	ときめきメモリアルプライベートコレクション	心跳回憶私人珍藏集	KONAMI	3800 日圓	ETC
	信長疾風記　煌	信長疾風記 煌	BPS	5800 日圓	SLG
	太陽のしっぽ	太陽的尾巴	ARTDINK	5800 日圓	SLG
	ザ・心理ゲーム	THE 心理 GAME	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ETC
	ぼのぐらし	微暗	ACCLAIM	5800 日圓	ETC
下旬	ロックマン X3	洛克人 X3	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	ジャンピングフラッシュ2　アロハ男爵大弱りの巻（仮称）	JUMPING FLASH 2	SCE	5800 日圓	ACT
4月	スラムドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800 日圓	ACT
	ディスクワールド	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	AVG
	ギャラクシーファイト～ユニバーサル　ウォリアーズ	GALAXY FIGHT	SUN SOFT	5800 日圓	FIG
	ゲームの達人 2	遊戲之達人 2	SUN SOFT	8900 日圓	TAB
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	7800 日圓	STG
	キャプテン翼 J ALLJAPAN NEW GENERATION	足球小將 J	BANDAI	5800 日圓	SPT
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	ジョニー・バズーカ（仮称）	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	6500 日圓	ACT
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ETC

5 月發售遊戲

3日	ドリフトキング土屋圭市＆坂東正明首都高バトル	DRIFT KING 土屋圭市＆坂東正明首都高 BATTLE	BPS	5800 日圓	RAC
10日	VADIMS	VADIMS	SOFTBANK	5800 日圓	PUZ
	X-COM 未知なる侵略者花札	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	SLG
	花札グラフィティー恋々物語	戀戀物語	IMAX	5800 日圓	ETC
17日	DEFCON 5	DEFCON 5	MULTI SOFT	5800 日圓	ACT
24日	モータートゥーン・グランプリ 2	卡通格披治 2	SCE	5800 日圓	RAC
	矢追純一極秘プロジェクト UFO を追え	矢追純一極秘 PROJECT 追踪 UFO	日本 CLARY BUSINESS	7500 日圓	ETC
	EPS 仲間由紀恵	EPS 仲間由紀惠	ANTINOISE RECORD	3800 日圓	ETC
	EPS 角田智美	EPS 角田智美	ANTINOISE RECORD	3800 日圓	ETC
	EPS 森川由紀子	EPS 森川由紀子	ANTINOISE RECORD	3800 日圓	ETC
	EPS 水谷純子	EPS 水谷純子	ANTINOISE RECORD	3800 日圓	ETC
	EPS 山本ともあ	EPS 山本智亞	ANTINOISE RECORD	3800 日圓	ETC
	デザエモン＋（プラス）	設計衛門＋	ATHENA	5800 日圓	ETC
	サンダー・ホーク II	THUNDER HAWK II	VICTOR ENTER.	價格未定	STG
31日	鉄球 -TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800 日圓	TAB
	キュイーン	QUIN	MEDIA ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
	EXTREME POWER	EXTREME POWER	PROFIRE	5800 日圓	STG
	アイドルプローモーションすずきゆみえ	偶像宣傳鈴木弓江	ALLUMER	5800 日圓	ETC
	ダンジョンクリエイター	迷宮創造者	EA VICTOR	6800 日圓	ETC
	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800 日圓	RAC
下旬	サーキットビート	CIRCUIT BIT	PRISM ART	5800 日圓	RAC
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠 Z 偉大的龍珠傳說	BANDAI	價格未定	ETC
5月	ウルフファング　空牙 2001	空牙 2001	VICTOR	5800 日圓	SPT
	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
	ぱいるあっぷ・まーち	PIPE UP MARCH	PROCEED UNI	5800 日圓	SLG
	ワールドマッチゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM-X	5800 日圓	SPT
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800 日圓	TAB
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	パズラー監修　おーちゃんのお絵かきロジック 2～カラーもありますわ～	繪畫邏輯 2	SUN SOFT	4980 日圓	PUZ
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	價格未定	RPG
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	6800 日圓	STG
	囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
	ウェディングピーチドキドキお色直し（仮称）	WEDDING PEACH 心跳脫下婚紗	KSS	6800 日圓	SLG
	徹萬 SPECIAL	徹萬 SPECIAL	NAXAT	4800 日圓	TAB
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	價格未定	ACT
	ブロックくずしレデンの逆襲	拆磚	ISLAND CREATION	5800 日圓	PUZ
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳王 95	SNK	價格未定	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	栄光のフェアウエイ（仮称）	光榮的 FAIRWAY（暫名）	KONAMI	5800 日圓	SPT

6 月發售遊戲

7日	V.SPIKE（ヴィクトリー・スパイク）	VICTORY SPIKE	IMAGINEER	5800 日圓	SPT
14日	痛快！！スロット・シューティング	痛快！！SLOT SHOOTING	翔泳社	5000 日圓	STG
21日	極大道棋	極大道棋	毎日 COMMUNICATIONS	5800 日圓	TAB
下旬	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800 日圓	RAC
	タイムギャル＆忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800 日圓	ACT
6月	FIGHTING ILLUSION～K-1 グランプリ戦士～	FIGHTING ILLUSION	XING	5800 日圓	FIG
	アイドル雀士スーチーパイ II LIMITED	美少女雀士 II（LIMITED）	JALECO	7800 日圓	ETC
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300 日圓	ARPG
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ
	マクロスデジタルミッション VF－X（仮称）	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	價格未定	SLG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800 日圓	RAC
	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克 IN 阿特蘭大	KONAMI	5800 日圓	SPT
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	價格未定	RPG
	「麻雀戦法」安藤満の亜空間殺法	麻雀戰法	J・WING	5800 日圓	TAB
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成シミュレーション（仮称）	武豐賽馬模擬戰	JALECO	價格未定	SLG
	雨月奇譚　（仮称）	雨月奇譚	TONKINHOUSE	5800 日圓	AVG
	時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800 日圓	AVG
	SD ガンダムギャラクシアン（仮称）	SD 高達烏蠅機	BANDAI	5800 日圓	STG
	NBA LIVE 96	NBA LIVE96	EA VICTOR	5800 日圓	SPT

7 月發售遊戲

5日	スタジオ P	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800 日圓	PUZ
下旬	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800 日圓	FIG
7月	ショックウェーブ（仮称）	SHOCK WAVE（暫名）	EA VICTOR	5800 日圓	ACT
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800 日圓	ACT
	MASTER 新・遥かなるオーガスタ	MASTER 新遙遠的 AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
	テンション（仮称）	TENSION（暫名）	VAP	5800 日圓	RPG
	OVER BLOOD（オーバーブラッド）	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	STG
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800 日圓	STG
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	價格未定	ACT
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYGRAM	4800 日圓	PUZ
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800 日圓	AVG
	JTCC 全日本ツーリシグカー選手権	JTCC 全日本旅遊車選手權	BPS	5800 日圓	RAC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	價格未定	SLG

	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	TUNNEL（仮称）	TUNNEL（暫名）	GAGA COMM.	5800日圓	STG
	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'9	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	くるりんPA!	爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	價格未定	PUZ
	VIRTUAL GALLOP騎士道	VIRTUAL GALLOP騎士道	SUN SOFT	價格未定	SLG
	ブルーフラミンゴ　レイナ（仮称）	BLUE FLAMINGO莉娜	SUKORA	價格未定	ACT
	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800日圓	STG
	シルエットストーリーズ~GALS PNAIC'96	剪影故事	金子製作所	價格未定	PUZ
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG

8月發售遊戲

下旬	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
8月	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	價格未定	ETC
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	ヴァンタルハーツ	VANDAL HART	KONAMI	5800日圓	ETC
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION'	6800日圓	SPT

9月發售遊戲

下旬	それゆけXココロジー	去吧！X心靈學	POLYGRAM	5800日圓	ETC
9月	QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡魔的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
	VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	價格未定	STG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	價格未定	TAB
	GO2 PROFESSIONAL（仮称）	GO2 PROFESSIONAL（暫名）	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800日圓	RAC
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800日圓	ACT
	SUPER SHOT（仮称）	SUPER SHOT	TEARS	5800日圓	SPT
	女神異聞録	女神異聞錄	ALTUS	價格未定	RPG

10月以後發售遊戲

10月	爆走兄弟レッツ&ゴー　ミニ四駆PS版	爆走兄弟四驅車PS版	BPS	5800日圓	RAC
11月	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
12月	ファイナル　ファンタジー　VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	STRESSLESS LESSON	STRESSLESS LESSON	MAXFIVE	價格未定	PUZ

96年發售預定遊戲

春季	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800日圓	ETC
	ASSULT RINGS（仮称）	ASSULT RINGS（暫名）	SCEI	價格未定	ETC
	3Dレミングス	3D旅鼠大冒險	SCEI	5800日圓	PZG
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	PAL～神犬伝説	PAL-神犬傳説-	東北新社	6800日圓	RPG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	卒業~クロスワールド（仮称）	卒業~CROSSWORLD（暫名）	SOFIX	價格未定	AVG
	すらいムしよう！（仮称）	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~（限定版）	ANGEL GRAFFITI限定版	COCONUT JAPAN	價格未定	SLG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	價格未定	AVG
	CWR/カウンターレヴォリューションウォー	CRW鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	ライズ　オブ　ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SLG
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	價格未定	SPT
	ブラボー物語	喝采物語	SETA	價格未定	TAB
	TOTAL NBA'96（仮称）	TOTAL NBA'96	SCEI	價格未定	SPT
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	價格未定	STG
夏季	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUNSOFT	5800日圓	TAB
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	TOP GUN : FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	NOEL（仮称）	NOEL（暫名）	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	シーバス・フィッシング	海岸垂釣	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800日圓	ETC
	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	LAKE MASTERS（レイクマスターズ）	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
	スピードドライドー（仮称）	SPEED DRIVER（暫名）	MIZUKI	價格未定	RAC
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	プロ麻雀　極	專業麻雀 極	ATHENA	價格未定	TAB
	るろうに剣心	浪客劍心	SCE	價格未定	ACT
	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち（限定版）	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	7800日圓	ETC
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPERSHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	ワルードアームズ	WORLD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊2	COMPILE	價格未定	PUZ
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	モトクロス（仮称）	MOTO CROSS	COCONUT JAPAN	價格未定	RAC
	ZERO DIVIDE 2	ZERO DIVIDE 2	ZOOM	價格未定	FIG
	VICTORY ZONE 2	VICTOY ZONE 2	SCE	價格未定	TAB
	ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
	FIST	FISH	IMAGEER	價格未定	FIG
	ヴァーチャルペット	VIRTUAL PET	BANPRESTO	價格未定	STG
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	價格未定	ETC
	ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD爆蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
秋季	バーチャル・プロレスリング（仮称）	VIRTUAL 摔角	ASMIK	價格未定	SPT
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL電腦工場	價格未定	FIG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	價格未定	ACT
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900日圓	ETC
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿	講談社	5800日圓	AVG
冬季	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	價格未定	RAC
	MELT（仮称）	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
96年	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800日圓	ETC
	ナムコミュージアムVOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	5800日圓	ETC
	がんばれ森川君2号	加油森川君2號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘-柳判官-（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場3	SCE	價格未定	SLG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用（暫名）	XING	價格未定	AVG
	STRIKERS 1945（仮称）	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘-高悠環-（女性版）	GUST	價格未定	AVG
	MONSTER FARM（仮称）	MONSTER FARM（暫名）	TECMO	價格未定	STG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	ワールドスタジアム	WORLD STADIUM	NAMCO	價格未定	SPT
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800日圓	SLG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	價格未定	SLG
	里見の謎（仮称）	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ETC
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
	PS版テニス	PS版網球	NAMCO	價格未定	SPT

發售日未定遊戲

井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB
エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
世界地図の読み方'96（仮称）	世界地圖閱讀法'96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
英語の鉄人センター	英語之鐵人中心	SCE	價格未定	ETC
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機STATION	SUN SOFT	6800日圓	TAB
UNSTACK（アンスタック）	UNSTACK	SYSTEM CREATE	4800日圓	PUZ
NOUGHTY FIGHTERS	NOUGHTY FIGHTERS	ART SYSTEM WORKS	價格未定	FIG
対決るみーず（メルヘンランド）	對決！童話園地	OCKTAGO	4800日圓	ACT
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980日圓	RPG
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800日圓	STG
カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800日圓	STG
NBA JAM トーナメントエディション	NBA JAM 錦標賽版	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影2	EA VICTOR	5800日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
マッハGO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800日圓	RAC
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800日圓	RAC
ウイングコマンダーIII	WING COMMANDER III	EA VICTOR	7800日圓	SLG
オーガリアン-亜人伝-	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
NFLクォーターバックラブ'96	NFL美式足球'96	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
キング・オブ・スタリオン（仮称）	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SPT
競艇伝説（仮称）	競艇傳說（暫名）	日本物產	5800日圓	ETC
エキスパート（仮称）	EXPERT（暫名）	日本物產	5800日圓	STG
RPGツクール（仮称）	RPG製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
MAX RACER	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー（仮称）	烏蠅男之星空之旅（暫名）	BD	價格未定	RAC
THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II	THE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
ダービースタリオンPS（仮称）	打嗶大賽馬PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……？（仮称）	BATTLE OF…？（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン（ヘリポート1）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
大地の子供達～マーセルヴァの杖～	大地之孩子們	MAXFIVE	價格未定	RPG
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800日圓	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
3Dベースボール（仮称）	3D棒球（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガシー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY OF KAIN（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	RPG
マジックカーペット	魔毯MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
ARENA アリーナ（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT	VAP	6800日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城（仮称）	雷朋三世之加利奧斯圖城（暫名）	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀 兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS（仮称）	XS（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
トンズラ君	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
ミッドランド～幻の王国（仮称）	MIDLAND～幻之王國（暫名）	未來SOFT	價格未定	RPG
シミュレーションズー（仮称）	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
ギルティギア	GUILTY GEAR	ART SYSTEM WORK	價格未定	ACT
真髄・碁仙人	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	價格未定	RAC
機甲兵G-1（仮称）	機甲兵G-1	AKC講談社	價格未定	STG
NFLパワープレイ'96（仮称）	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
ライアット スターズ	RAIANT STARS	HECT	價格未定	RPG
ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	SUN SOFT	價格未定	ACT
BOODLY BRIDE～いまどきのヴァンパイア～	BLOODY BRIDE	ATLUS	5800日圓	SLG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800日圓	ACT
DEEP SEA ADVENTURE	深海大冒險	TAKARA	5800日圓	AVG
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
クライングドラゴン	CRYING DRAGON	COOL KIDS	價格未定	RPG
ロボゲー（仮称）	ROBOGE（暫名）	COOL KIDS	價格未定	ACT
パチンコ（仮称）	彈珠機（暫名）	KONAMI	價格未定	TAB
競馬育成シミュレーションゲーム（仮称）	模擬賽馬育成遊戲（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ツタンカーメンの遺言（仮称）	TSUTANCAMEN的遺言	VISIT	價格未定	AVG
ストリートファイターZERO2	少年街霸2	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマン8	洛克人8	CAPCOM	價格未定	ACT
ブレスオブファイアIII	火焰之騎士III	CAPCOM	價格未定	RPG

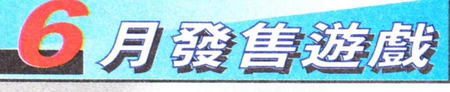
SATURN

4月發售遊戲

5日	きゃんきゃんバニー プルミエール（仮称）	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	KIT	5800日圓	AVG
	2度あることはサンドアール	PUZZLE & ACTION 3	CSK總合研究所	5800日圓	PUZ
	七つの秘館	7間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	鉄球-TRUE PINBALL-	鐵球	GAGA COMM.	5800日圓	TAB
	GAME WARE	GAME WARE	GENERAL ENTERTAINMENT	1980日圓	ETC
19日	3×3 EYES～吸精公主～S	3×3 EYES～吸精公主～S	日本CREATE	7300日圓	AVG
	大冒険セントエルモスの奇跡	大冒險ST.ELMOS之奇跡	PAI	6800日圓	SRPG
	タイタンウォーズ	泰坦戰爭	BMG VICTOR	5800日圓	STG
	エンジェルパラダイスVOL.1 坂木優子の恋の予感	ANGEL PARADISE VOL.1	SAMMY	5800日圓	SLG
26日	ゲン ウォー THE GHEN WAR	THE GHEN WAR	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	SLG
	CUBIC GALLERY	CUBIC GALLERY	WE NET	5800日圓	ETC
	THOR～精霊王紀伝～	THOR～精靈王紀傳～	SEGA	5800日圓	ARPG
	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァージオン）	HYPER REVERTHION	TECHNO SOFT	5800日圓	STG
	ラピュラスパニック	美女危機	BMG VICTOR	5800日圓	PUZ
	アイレムアーケードクラシックス	IREM ARCADE CLASSIC	IMAX	5800日圓	ETC
	爆れつハンター	爆烈HUNTER	IMAX	8800日圓	AVG
	野々村病院の人々（18禁）	野野村醫院的人們（18禁）	ELF	6800日圓	AVG
	アイドル雀士スーチーパイII（18禁）	美少女雀士II（18禁）	JALECO	7800日圓	ACT
	首領蜂	首領蜂	ALTUS	5800日圓	STG
	真・女神転生デビルサマナー～悪魔全書	真・女神轉生－惡魔全書－	ALTUS	2900日圓	ETC
	テトリス-S（仮称）	俄羅斯方塊S（暫名）	BPS	5800日圓	PUZ
下旬	ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
4月	レボリューションX	REVOLUTION X	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
	フェーダ・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	6300日圓	RPG

5月發售遊戲

17日	慶応遊撃隊活劇編	慶應遊擊隊活劇篇	VICTORY ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	サイバードール	CYBER DOLL	IMAX	6800日圓	RPG
	ときめき麻雀パラダイス グラフィティ（18禁）	心跳麻雀天堂GRAFFITI（18禁）	SONET	5800日圓	TAB
	ライフスケイプ～生命40億年はるかな旅	無限生機	MEDIA QUEST	6800日圓	ETC
	DEFCON 5	DEFCON5	MULTI SOFT	5800日圓	STG
24日	ソード＆ソーサリー	SWORD AND SORCERY	MICRO CABIN	6800日圓	RPG
	実戦パチンスロ必殺法！3	實戰彈珠機必勝法！3	SAMMY	價格未定	ETC
31日	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	踝兄弟劇場第一卷麻雀篇	YUMEDIA	5800日圓	TAB
	餓狼伝説3～遥かなる闘い～	餓狼傳說3	SNK	價格未定	FIG
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	7800日圓	STG
	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE逃出生天	MEDIA QUEST	5800日圓	ACT
下旬	ビッグ一撃！パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	轟一擊！彈珠機大攻略UNIVERSAL MUSEUM	AKC講談社	價格未定	TAB
	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説	龍珠Z偉大的龍珠傳說	BANDAI	5800日圓	ETC
5月	駿才	駿才	NAXAT	8800日圓	SPT
	囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
	開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
	ジョニー・バズーカ（仮称）	JOHNNY BASCA	COCONUT JAPAN	價格未定	ACT
	メタルブラック	METAL BLACK	VING	5800日圓	STG
	誕生S	誕生S	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	SEGA AGES/宿題でタントアール	宿題方塊	SEGA	4800日圓	PUZ



6月發售遊戲

14 日	犯行写真~縛られた少女たちが見たものは？~	行凶照片	IMAGINEER	6800 日圓	AVG
下旬	ルナ・シルバースターストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	同級生～IF～	同級生～if～（暫名）	NEC INTERCHANNEL	7800 日圓	SLG
6 月	ダライアスII（仮称）	DARIUS 外傳（暫名）	TAITO	價格未定	STG
	ウィザードリーVI&VII~コンプリート~	巫術 VI&VII 完全版	DATA EAST	6800 日圓	TAB
	ピンボール グラフィティ	PINBALL GRAFFITI（暫名）	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	價格未定	SLG
	ナイトストライカーS	NIGHT STRIKER S	VING	5800 日圓	STG
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800 日圓	PZG
	疾風魔法大作戦	疾風魔法大作戰	GAGA COMM.	5800 日圓	ACT
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成シミュレーション（仮称）	武豐賽馬模擬戰	JALECO	價格未定	SLG
	時空探偵 DD~幻のローレライ~	時空偵探 DD~幻之 LORELEI~	ASCII	價格未定	AVG
	月花霧幻談～TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800 日圓	RPG
	SEGA AGES/ スペースバリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800 日圓	STG

7 月發售遊戲

5 日	ラングリッサーIII	夢幻模擬戰 III	NCS	5800 日圓	SRPG
	GAME WARE2 号	GAME WARE 2 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
10 日	フォンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	價格未定	TAB
12 日	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~	KONAMI	5800 日圓	SLG
	ときめきメモリアル~FOREVER WITH YOU~スペシャル版	心跳回憶~FOREVER WITH YOU~特別版	KONAMI	價格未定	SLG
25 日	飯島愛インタラクテイブ	飯島愛 INTERACTIVE	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
7 月	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800 日圓	STG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'9	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	くるりんPA!	爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	價格未定	PUZ
	グレイテストナイン'96（仮称）	GREATEST NINE'96	SEGA	5800 日圓	SPT

8 月發售遊戲

8 月	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特搜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
	卒業S（仮称）	卒業S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	SEGA AGES/ アフターバーナー	AFTER BURNER	SEGA	3800 日圓	STG

9 月以後發售遊戲

9 月	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
5/10	GAME WARE 3 号	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
10 月	SEGA AGES/ アウトラン	OUTRUN	SEGA	3800 日圓	RAC
11 月	土屋圭市杯争奪 築波スーパーテクニックチャレンジ	土屋圭市盃爭奪 築波超技術冠軍	BPS	5800 日圓	RAC
	SEGA AGES/ 廊下にイチダントアール	廊下砌磚	SEGA	3800 日圓	PUZ

96 年發售預定遊戲

春季	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	ライズ オブ ザ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SLG
夏季	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800 日圓	AVG
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500 日圓	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800 日圓	SPT
	大運動会～序章（仮称）	大運動會序章（暫名）	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	ラクナロック ステージ	RAKNAROK STAGE	DIGITAL FRONDIA	價格未定	ETC
	三国志リターンズ	三國志 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ETC
	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	價格未定	ACT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
秋季	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
96 年	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ～TOKYO INSECT ZOO～	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプ DOOZY-J（仮称）·	ZERO4CHAMP DOOZY-J（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン 2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945（暫名）	彩京	價格未定	STG
	心霊呪殺師 太郎丸（仮称）	心靈咒殺師太郎丸（暫名）	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
	マクロス（仮称）	超時空要塞（暫名）	BANDAI VISION	價格未定	STG
	スカルファング	SKULL FUNK	DATA EAST	價格未定	STG
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

プレイボーイカラオケ VOL.1（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.1（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
プレイボーイカラオケ VOL.2（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.2（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
コープス・キラー	喪屍殺手	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
NOUGHTY FIGHTERS	NOUGHTY FIGHTERS	ART SYSTEM WORKS	價格未定	FIG
上海 GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地 II 赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
オーバードライビン DX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
スラム ドラゴン	SLUM DRAGON	JALECO	5800 日圓	ACT
AQUA WORLD 海美物語	AQUA WORLD 海美物語	MIZUKI	價格未定	AVG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
THE 11TH HOUR~THE 7TH GUEST II~	HE 11 HOUR～THE 7TH GUEST～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス 2（仮称）	重裝機兵 LEYNOS 2（暫名）	NCS	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬 · SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
真髄・碁仙人（仮称）	真髓 · 圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
現代大戦略 STRIKES（仮称）	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
3 Dベースボール（仮称）	3D 棒球（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	SPG
レガジー・オブ・ケイン（仮称）	LEGACY · OF · KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
テラクレスタ NEO	TERA CURESTA NEO	日本物產	價格未定	STG
スポット（仮称）	SPORT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ファイティング バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
エンジェル クラフィティ	ANGEL GRAFFITI	SOFT VISION	價格未定	SLG
サッカー（仮称）	足球（暫名）	SOFT VISION	價格未定	SPT
モンスターメーカー～ホーリーダカー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
EXECTOR	EXECTOR	ART SYSTEM WORK	價格未定	STG
タイトーチェイス H.Q. プラス S.C.I（仮称）	追踪 H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーション ズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
MARICA	MARICA	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	價格未定	FIG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
ストリートファイター ZERO2	少年街霸 2	CAPCOM·	價格未定	FIG
ロックマン 8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
パズルボブル 2 X	泡泡龍 2 X	TAITO	價格未定	PUZ

超級任天堂

4月發售遊戲

5日	実戦パチスロ必勝法！山佐伝説	實戰彈珠機必勝法！山佐傳說	SAMMY	6900日圓	ETC
	ルドラの秘宝	烏都拉之秘寶	SQUARE	9800日圓	ACT
12日	音楽ツクール”かなでーる”	自製音樂「演奏」	ASCII	7800日圓	ETC
	すぱぽーんDX	超級方塊DX	YUTAKA	8800日圓	PUZ
	魔法陣グルグル2	魔法陣轉轉轉2（暫名）	ENIX	價格未定	RPG
19日	蓬来学園の冒険！	蓬萊學園之冒險！	J.WING	7980日圓	AVG
26日	Jリーグエキサイトステージ'96	J聯賽EXCITE STAGE 96	EPOCH社	7980日圓	SOC
	スーパー競艇2	SUPER競艇2	日本物產	價格未定	SPT
	一発運転！競馬・競輪・競艇	一擊逆轉！賽車•賽車•賽艇	POW	9800日圓	ETC
	スーパートランプコレクション2	超級撲克COLLECTION2	BOTTOM UP	8900日圓	TAB
	HEIWAパチンコワールド（仮称）	HEIWA彈珠機世界（暫名）	SHOW A SYSTEM	10800日圓	TAB
	JUMPIN' DERBY	JUMPIN' DERBY	NAXAT	9800日圓	SPT
	スーパーボンバーマン4	超級炸彈人4	HUDSON	價格未定	ACT
	トイ・ストーリー	反斗奇兵TOY STORY	CAPCOM	7500日圓	ACT
下旬	PARLOR! MINI!パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI!彈子機實機模擬遊戲	日本TELNET	4900日圓	TAB

5月發售遊戲

14日	ファイアーエムブレム聖戦の系譜	火炎之紋章聖戰的族譜	任天堂	7500日圓	RPG
24日	トレジャーハンターG	寶物獵人G	SQUARE	7900日圓	RPG
	ごきんじょ冒険隊	鄰居冒險隊	PIONEER LCD	9980日圓	AVG
	鮫亀キャラデータ集天外編	鮫龜角色集天外編	HUDSON	2680日圓	ETC
31日	ダークハーフ	DARK HALF	ENIX	8000日圓	RPG
	サウンド　ノベルツクール	自製音樂小說	ASCII	價格未定	ETC
5月	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800日圓	ACT
	フィッシング甲子園	FISHING甲子園	KING RECORD	11800日圓	SPT
	すーぱーぐっすんおよよ2	超級自殺仔2	BANPRESTO	7800日圓	PUZ
	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	價格未定	TAB

6月發售遊戲

1日	Jリーグ'96ドリームスタジアム	日本足球聯賽´96夢之球場	HUDSON	價格未定	SPT
21日	アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	阿拉伯騎士～砂漠之精靈王～	TAKARA	價格未定	RPG
下旬	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD高達時代一年戰爭記	BANDAI	價格未定	ETC
	SDウルトラバトルウルトラ伝説（仮称）	SD ULTRA大戰ULTRA傳說	BANDAI	價格未定	ETC
6月	牧場物語	牧場牧語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	ベストショット　プロゴルフ	BEST SHOOT職業哥爾夫球	ASCII	12800日圓	SPT
	サラブレッド　ブリーダーIII	純種馬繁殖III	HECT	價格未定	SPT
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球2	HECT	價格未定	SPT
	西陣パチンコ物語2	西陣彈珠機物語2	KSS	價格未定	TAB

7月發售遊戲

19日	ああっ女神さまっ史上最強の学園祭	我的女神 史上最強學園祭	KSS	價格未定	AVG
26日	シムシティJr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
7月	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980日圓	TAB
	SDガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	價格未定	ETC
	SDウルトラバトルセブン伝説（仮称）	SD ULTRA大戰七星俠傳說	BANDAI	價格未定	ETC

96年發售預定遊戲

春	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶II封印之使徒	ASMIK	11400日圓	RPG
季	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
夏	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全4	SUN SOFT	9980日圓	TAB
季	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況POWER摔角'96MIX VOLTAGE	KONAMI	價格未定	SPT
	大貝獣物語II	大貝獸物語II	HUDSON	價格未定	RPG
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	價格未定	ACT
	同級生2	同級生2	BANPREASTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	BANPREASTO	價格未定	SLG
	す～ぱ～なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	價格未定	PUZ
冬季	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
96年	ミニ4駆スタリオン（仮称）	迷你4驅（暫名）	ASCII	價格未定	RAC
	帝国創世記アレクサンダー伝説	帝國創世記亞歷山大傳說	VIRGIN INTERACTIVE	9800日圓	RPG
	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

鎧神戦記ミレニアムソード（仮称）	鎧神戰記至福千年劍	MAGIFACT	價格未定	RPG
MASKマスク	變相怪傑	東寶	9800日圓	ACT
G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聞こえ～	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙～獣族十二神従伝説	艾娜姆之牙～獸族十二神徒傳說～	RIGHT STUFF	11800日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	價格未定	ACT
エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980日圓	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	8800日圓	SPT
空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界GALLIVER BOY	BANDAI	價格未定	ACT
フェリシア	法利西亞	TONKIN HOUSE	9900日圓	RPG
ストーンプロテクターズ	石頭保衛者	KEMCO	9800日圓	SLG
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳說（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカポンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳說	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍3	ENIX	價格未定	RPG
ウィザードリィ外伝4	巫術外傳4	ASCII	價格未定	RPG
大戦略エキスパートWWII	大戰略EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
スーパーストリートファイターZERO	超級少年街霸	CAPCOM	價格未定	FIG

NEO・GEO

4月發售遊戲

26日	ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝	龍虎之拳外傳（匣帶）	SNK	價格未定	FIG

5月發售遊戲

5月	神王拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
	FUTSAL	FUTSAL（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	價格未定	RAC

6月發售遊戲

6月	ART OF FIGHTING龍虎の拳　外伝	龍虎之拳外傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG
	神王拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	FIG

7月發售遊戲

7月	超鉄ブリキンガー	超鐵BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG

96年發售預定遊戲

春	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	RPG
季	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！（匣帶）	VISCO	價格未定	SOC
	ゴール！ゴール！ゴール！	GOAL！GOAL！GOAL！（CD-ROM）	VISCO	價格未定	SOC
	パズルdeポン	PUZZLE de PON（匣帶）	VISCO	價格未定	PUZ
	パズルdeポン	PUZZLE de PON（CD-ROM）	VISCO	價格未定	PUZ
	オーバートップ	OVER TOP（匣帶）	SNK	價格未定	STG

	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	SNK	價格未定	STG
夏季	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬季	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

	ビックトーナメントゴルフ	BIG TOURNAMENTGOLF（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	SPT
	メタルスラッグ	METAL SLAG（匣帶）	NUSUKA	價格未定	STG
	メタルスラッグ	METAL SLAG（CD-ROM）	NUSUKA	價格未定	STG
	格闘バレー（仮称）	格鬥排球（暫名）（CD-ROM）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
	ネオジオCDオリジナルRPG	NEO・GEO CD原創RPG（CD-ROM）	ADK	價格未定	RPG
	NEOアクションゲーム（仮称）	NEO動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
	FUTSAL（仮称）	FUTSAL（暫名）	SAURUS	價格未定	ACT
	押し出しジントリック	按出來（匣帶）	ADK	價格未定	PUZ
	NINJA MASTER'S～覇王忍法帳	霸王忍法帳（匣帶）	ADK	價格未定	FIG
	NINJA MASTER'S～覇王忍法帳	霸王忍法帳（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG

3DO

4月發售遊戲

下旬	ブルーフォレスト物語～風の封印～	藍森林物語～風之封印～	RIGHT STUFF	7800日圓	RPG

5月發售遊戲

17日	DEFCON 5	DEFCON5	MULIT SOFT	5800日圓	STG
5月	ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800日圓	SLG

6月以後發售遊戲

6月	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ

96年發售預定遊戲

春季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	7人の達人	7個強人	SUCCESS	價格未定	AVG
96年	Dの食卓2	D之食卓2	WARP	8800日圓	AVG

發售日未定遊戲

	ロックマンX3	洛克人X3	CAPCOM	5800日圓	ACT
	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB
	キャスパー	鬼馬小靈精	INTER PLAY	6800日圓	ACT
	テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳說	阿拉丁工房	6800日圓	AVG
	クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
	キッズTV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
	バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
	横町4丁目おばけ屋敷	横町4丁目鬼屋	WARP	4980日圓	AVG
	ナオコとヒデ坊 算術の天才3	算術天才3	學漫	4900日圓	ETC
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才2	漢字天才2	學漫	4900日圓	ETC
	ナオコとヒデ坊 漢字の天才3	漢字天才3	學漫	4900日圓	ETC
	ナオコとヒデ坊 国語の天才1	日語天才1	學漫	4900日圓	ETC
	ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
	WATER WORLD	WATER WORLD未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
	PO'ed	PO'ed	STUDIO 3DO	價格未定	STG
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG
	必殺パチンココレクション（仮称）	必殺彈珠機大全	SUN SOFT	價格未定	ETC

PC-FX

4月發售遊戲

5日	アニメフリークFX Vol.3	ANIME FREAK Vol.3	NEC HE	6800日圓	ETC
26日	デアラングリッサーFX	夢幻模擬戰FX	NEC HE	7800日圓	SRPG
	スーパーパワーリーグFX	SUPER POWER LEAGUE FX	HUDSON	價格未定	SPG

5月以後發售遊戲

24/5	同級生2	同級生2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
5月	天地無用！魎皇鬼F(仮称)	天地無用！魎皇鬼FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	價格未定	RPG
	お嬢様捜査網	美女搜查網	NEC HE	7800日圓	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	VOICE PARADISE	VOICE PARADISE	NEC HE	7800日圓	AVG
6月	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE皇國之女兒	NEC HE	8800日圓	RPG

96年發售預定遊戲

夏季	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
	女神天国II	女神天國II	NEC HE	價格未定	RPG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	價格未定	ACT
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語FX	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

	ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
	MASTERSはるかなるオーガスタ3（仮称）	MASTER哥爾夫球3	NEC HE	價格未定	SPT
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	きゃんきゃんバニーエクストラDX	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	NEC HE	價格未定	AVG
	負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
	虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG
	ANGLEQUE SPECIAL 2	ANGELQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
	リトルキャッツ	LITTLE CAT	NEC HE	價格未定	ACT
	となりのプリンセス	鄰家的公主	NEC HE	價格未定	RPG
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG



新GAME時間表



STREET FAXER

文：FUKUDA

SFC／意想不到的《超級少年街霸》登場！

◆一直以為CAPCOM已將新軟件發展平台移師到各次世代機種時，突然收到她將會在超任上推出街霸系列最新作《超級少年街霸SUPER STREET FIGHTER ZERO》，令到眾SFC用家能夠以一部16-BIT的主機，來玩這一隻在香港大受歡迎的人氣作，真是令人感到欣慰。根據目前CAPCOM所發放的資料顯示，《超級少年街霸》是揉合了《SF ZERO》與剛推出的《SF ZERO 2》兩隻遊戲的賣點，簡單來說，即是兩集的人物都會在這新篇中粉墨登場。究竟這個極度「沉迷」於隆的超級女FANS，今集新增的唯一女性角色SAKURA，能否在「格鬥美少女主役」的春麗手中，搶走最受歡迎女主角一位？筆者認為在超任上出的最大優點，當然係唔駛LOAD碟啦！起碼玩都玩得順暢啲。不過，唔知人地嘅原裝OPENING能唔能夠完全移殖呢？仲有唔知要幾多M至可以玩到這隻GAME？64M？

◆唔知道係咪「悉心安排」，BANPRESTO那隻「食老本」賺足好幾年嘅《第N次》系列，最新一集《魔裝機神》在港曾經出現過嚴重缺貨的情況，原因當然唔駛講，晨早就知廠方在這盒帶裏加了一枚S.A.1的IC（要嚟做保護定係幫助運算？真係唔知道），理所當然全部「搏事」、「孻黃」都無用武之地，所以此帶一到港就比人炒到「慶合合」。可能有人有心做大個市，故此便「義無反悔」地大力宣傳這GAME，攪到「人心惶惶」，四出尋找這餅帶呢，差D唔記得講，同樣事件亦發生在《龍珠Z HYPER DIMENSION》身上哩！

◆到了每年的四至六月，對遊戲界說可算是整年內的低潮，所謂「四貧、五窮、六絕」，因為在日本方面由四月起便是新學期的開始，年青人往往會在開學之前瘋狂一番，所以零用錢都會駛得七七八八，因而無多餘錢去買新GAME玩。就是如此，基本上任何機種都會在三月尾前將手頭上的重點作品一一推出，不信的話可以查查新GAME時間表。不過有個別大廠並不在乎，SQUARE就是其中一個例子。以超任來說，在這三個月裏真的很難捱，既要面對着PS、SS兩名強敵，又要將目前形勢拖到6月23日N64的推出，客觀來說一定要有幾隻正GAME來幫手造勢。數數看：最低限度有SQUARE「臨別秋波」的《烏都拉之秘寶》及《寶物獵人G》，還有宿敵ENIX的《魔法陣轉轉轉2》和《DARK HALF》（好似全部都係RPG？），再加上EPOCH社的鎮山之寶《J聯賽EXCITE STAGE'96》及HUDSON的炒冷飯《超級炸彈人4》等，都未完全末落嘅。

◆順手講埋N64的新作吧！HUDSON又話幫《金田一少年之事件簿》出GAME，形式未定，斷估都唔係RPG啩！發售日及價格未定。

PS／CAPCOM大作戰計劃

◆看來CAPCOM真的想一挫SNK的銳氣了！事關她已決定今年年尾在PS及SS上推出《少年街霸2》（上期已述），希望以快打慢，儘早奪回格鬥界老大哥NO.1的地位。唔單止係咁，就連在超任上兩集皆備受好評的RPG作品《龍之戰士》，亦會年內在PS上推出第3集！單憑PS在畫面上的處理能力，就能相信這一集的「賣相」必定會很好（當然，筆者亦相信一定會好玩）！不知會否推出SS版呢？

◆上期一時大意，誤信了情報員小強，說CAPCOM將會在SS上推出《ROCKMAN》的街機版本，後來經詳細調查後，得知應該是「CAPCOM將會在PS及SS上推出《ROCKMAN 8》」，如有對各位讀者造成任何不便，本人深表歉意。

◆真是不得了！繼在SS上好評如潮的《女神》系列作品《真．女神轉生～惡魔召喚師》後，ATLUS在3月12日向外界宣布，暫定將會在9月推出最新篇，名為《女神異聞錄PERSONA》。因為首次在PS上推出的關係，所以為了避免和SS版類似，今集的戰鬥畫面將會被改動成好像《龍之戰士》那樣，以斜向右上角45度的版面上展開；這樣做雖然沒有了SS版的迫力，可是能夠在同一畫面裏出現7、8隻敵人，依然十分壯觀。

至於基本系統方面，和前作最大的分別是取消了「仲魔」系統，取而代之是名為「PERSONA」的全新操作方式，簡單來說即是俗語所說的「請神」。以遊戲舞台說，相對於SS版的現代職業殺手（斬妖除魔？），今次PS版的主人翁們全部都是清一色高中生，玩起來相信亦有較大投入感。再想深一層：PS的播片機能與處理多邊形的能力都比SS好，當日看過SS版的人已經幾乎目定口呆，那麼PS版豈不是會更厲害？相信《女神見聞錄》將會是筆者繼《FF7》後第二隻絕對期待的PS新作！

◆PS都有「剟美女」玩？無錯，在7月KANEKO將會推出一隻知為《剪影物語～GALS PANIC'96》嘅新GAME，唔知會唔會有好嘢睇呢？相信聰明的讀者一定會知道——梗係無啦；價格未定。

◆今周還有三隻新作公布，首先是ASMIK將會在今年夏天出一隻名為《VIRTUAL PRO-WRESTLING》（暫稱）的摔角遊戲，售價5800日圓。另外，NAMCO的《PS版TENNIS》與XING（唔係出SOFTWARE MPEG嗰間！而係出《3×3 EYES吸精公主》及《海底大作戰》那間）的動作遊戲《海腹川背．旬》，兩隻同樣是96年發售予定，價格未定。

SS／新廉價版主機續報

◆上期筆者已向各位講過一些有關新廉價版主機的情報，今次就繼續報導現時的環境。在上周情報員小強突然通知在「隆豬」場出現了一批賣$19XX（射飛機？），於是我在今周便往那個場去「鴿鴿」，原來已回升至$2050的水平左右。不過，跟機送嗰隻新GAME介紹碟《FLASH SEGA SATURN～認識篇》就理所當然地被抽起啦，散賣七條嘢。

◆兩周前米奇與PUYU神遠赴東瀛去採訪「PLAYSTATION EXPO 96」，在當地發現了一個怪現象，就是新廉價版SS竟然「品切」，即是沒有存貨可以賣。唔通有大批貨已經被香港嘅水貨佬掃晒？各位諗住出機的讀者們，趁靚價好入貨喇。

◆講開又講，其實玩SATURN真係幾抵㗎，原因是原裝

GAME 來貨價並非昂貴，舉個例近來嗰兩隻俾人玩價玩到殘嘅《魔域戰士 2》同埋《PANZER DRAGOON ZWEI》就好鬼抵，只係賣 $250 左右（現在市價）；就算曾經被炒嘅《KOF'95》都只係平均賣六百零蚊左右，相對日本原價（7800 日圓）來說也不算太貴；反之到今時今日 PS 嗰隻《吞食天地2》竟然夠膽賣 $7X0！另一方面，SS 部分遊戲在二手市場都有不俗的賣價，例如剛出街時賣 $450 的《真・女神轉生》現在仍售 $410，就算二手都要成三百幾，你話一隻出咗成三個月嘅 GAME 都有咁靚價，仲想點呀！

◆某日行開「全風」，發現那間成日玩價嘅★☆又有新招，《DAYTONA USA》全新竟然賣 $199，而《RIGLORD SAGA》就賣 $149，真係犀飛利。

◆SS 在 4 月 26 日會出成十幾隻新 GAME，其中包括 JALECO 的人氣作《美少女雀士 2》、ATLUS 的 STG《首領蜂》及資料集《真女神・惡魔全書》、BPS 的 PUZ《俄羅斯方塊 S》、I'MAX 的懷舊作《IREM 街機經典》及動畫題材的《爆裂 HUNTER》、SEGA 的 ARPG《THOR~精靈王紀傳》和 ELF 的 AVG《野野村病院的人們》；其中以《美少女雀士 2》及《野野村》的可觀性最大（是指遊戲性）。

◆「拿士」一單料，TAITO 嗰隻賺到傻嘅作品《泡泡龍方塊》2X 版將會在 SS 推出，發售日及價格未定。

PC／《美少女夢工廠》現在才大受歡迎？

◆上星期看報紙，發現了一則來自美聯社的消息，說《美少女夢工廠》在日本一些平時無法征服家庭的小男人間大受歡迎，現時已賣上20萬盒。每當我看見這類報導，都會一笑置之，邊個都知日本受歡迎的遊戲賣數是以百萬計的，《美少女夢工廠》的愛歡迎程度又豈會只得如此少數？報導中還説這個遊戲會出海外版，但相信有電腦的，都已玩爆了這個遊戲。真不知那篇「新聞」是哪時候的。

説開《美少女夢工廠》，這個遊戲的中文視窗版剛推出了，大家又會否有興趣買套私人珍藏？

日小男人電腦遊戲受歡迎

當一家之主撫養女兒成人・計畫進軍外國

（美聯社東京五日電）電腦遊戲《美少女夢工場》，因投小男人之好，正引起熱潮，為製造商帶來了一筆橫財。這種電腦遊戲的內容，是一個男人可以自小把寶貝女兒撫養成人，在整個成長過程中，控制她的所有活動、衣着和愛好等。

雖然價錢不菲，每個軟件一百四十美元，但銷量相當好，在日本已賣出二十萬件，製造商準備把這種遊戲出口到南韓和台灣，還製造成英文版，準備進軍美國市場。

這種遊戲能引起熱潮，得先了解一下背景。一般人都以為日本男子是大男人，其實家庭正是他們最沒有辦法征服的地方。傳統上日本女人控制家庭預算，養育兒女都是由母親作出決定。男人只負責賺錢養妻活兒，放工後與同事到酒吧飲酒聊天。父親在子女眼中沒有甚麼地位。但玩這種電腦遊戲，可以使一個男人做他想做而又做不到的事。在現實生活中，父親不能干預女兒的事，不然會遭女兒投訴。不過這種遊戲也販賣點色情，引起非議。

街頭 GAME 霸王

文：ZAC

《龍虎外傳》……係外傳定係大謎團？

大家都應該有睇今期《龍虎外傳》嘅攻略啦，唔知大家知道有得用大佬後會唔會試吓玩呢？我哋篇輯部戰隊都幾常用佢，雖然未知點出超必，但都幾屈人㗎。下期我地會出埋佢同仙卡拉嘅攻略。

不過話時話，上期出書前一日，指令魔人安東尼・梁（藤堂香澄應援團團長）忽然報告，話係葵芳區某機鋪已有得用大佬同仙卡拉。唔通裝板位老兄一早已知有此「秘技」？抑或佢係裝板時將個日曆 SET 咁去 4 月中旬或下旬？唔通……真係一個大謎團。

ORIGINAL 人間洗衣機 COMBO！

大家應該有玩 STREET FIGHTER CO 2 㗎？小弟發覺唔係咁難打（如果用舊人嘅話，可以用番上集的 FORM 屈電腦嘅舊人），我見啲機友都冇四蚊打兩 ROUND 嘅情況出現。但係個時間倒數就真係「生死時速」嘞，自己心數三秒，電腦分分鐘數咗十秒。大佬！咁點打呀！班機友有八成都係輸在冇時間輸能源（連我都係！），真係冇天理呀！

不過話時話，執筆時見到市面上班機友多數用番 SUPER COMBO，比較少用 ORIGINAL COMBO。就算有用，多數都係用「魚蛋波動拳」或「拳腳亂舞」。但係，據指令魔人透露再加自己嘅臨床實戰，發現用 LEVEL 3 ORIGINAL COMBO 後狂出旋風腿 OR 春風腳（即阿隆、阿拳及阿櫻加埋豪鬼），中晒就「甘」囉，起碼似番上集 LEVEL 2 SUPER COMBO 嘅攻擊力呀。而且，要電腦中你嘅 ORIGINAL COMBO 係唔難嘅，只要電腦與你相隔半個至一個身位左右，而哩個時候佢未出招或正收招時發動，就會令佢被吸入出招時嘅「光圈」入面，然後閣下只要使出「標童戰法」，勁出旋風腳就 OK。

孖叉 ON 終於縮小了！

唔知各位有冇玩開《孖叉 ON（VIRTUAL ON）》呢？以前因為要用機體，搞到唔係間間機鋪都有得玩（鬼咩！咁鬼大座嘢！）。但係近排終於都番咗啲細機體，即係以前《VF 2》用嗰隻哩，而且仲有埋個兩支專用「快樂棍」（JOYSTICK），令到啲中型機鋪都可以入番兩部，以後大家都唔使為咗哩部機而山長水遠走去的大機鋪嘞。

「甘星」又開新店？

大家可能會知尖沙咀有間「甘星」，近排，小弟發現係同羅灣以前「冤業城」地窖，開咗間「甘星」。門口有個奇大 CAPCOM 字樣。個場好乾淨，好光猛，又冇人抽菸（下午嗰段時間，夜晚就唔知嘞），而且又唔係「謀人寺一族」，可以幫襯吓。不過啲機似乎少咗啲……

街頭GAME霸王——番外篇

上期咪同大家講過，《REAL BOUT 餓狼傳説》喺街機出現咗一啲「SHORT CUT版」，喺任何情況之下都可以出「超必」、「潛在能力」。而家我哋終於知道點樣可以令到一啲普通版《REAL BOUT 餓狼傳説》變成「SHORT CUT版」啦！

SHORT CUT版和普通版不同之處

選項WINDOW

當「色版」出現時，如按1P的A鍵，便可CALL出另一個表，按多一次便會消失，這個表有幾個選項可選擇——

WINDOW	即色板顯示的ON/OFF
BACK 1	即背景中的前景（地板、人）的ON/OFF
BACK 2	即背景中的最後方的ON/OFF
OBJECT 1	即二位戰鬥中的角色ON/OFF
OBJECT 2	即那些可打破的牆、欄的ON/OFF
OBJECT 3	即背景的那些可移動的角色ON/OFF

隨意移動畫面

在CALL出色板之後，是可以利用2P的控制桿來控制畫面的移動，這便可以看清楚整個場景了。還有，按着2P的D鍵來移動的話，便可以加快速度。

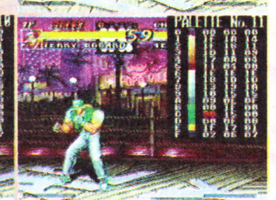


改變顏色

當CALL出色板後，其實是可以按2P的B或C鍵來選擇色板的，而每一組色板也是代表着每一個角色所用的顏色的；如PALETTE NO.10便是TERRY 1P的色板，而PALETTE NO.11便是TERRY 2P的色板；大家可以利用1P的控制桿及B、C鍵來改變角色的顏色哩！而每一種顏色鄰隔的三組數字便是其顏色的RGB值；即如紅色的話，其RGB值便是1F、00、00，綠色便是00、1F、00。順帶一提，不知火舞1P的色板是在1C，而BLUE MARY 1P的色板便在2C……







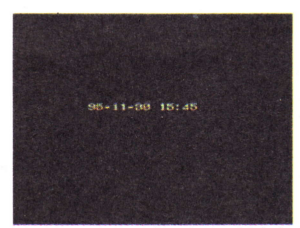
無限時間

當時間減至「00」時，是不會完結這一ROUND的，除非有任何一方被扣掉所有能源，或有任何一方跌出場外才會完結此ROUND，即是説會變成「死鬥」的局面。





■喺NEO・GEO畫面出現時，按着「1P——START＋A＋B＋C＋D」和「2P——START＋A＋B＋C＋D」



■直至NEO・GEO畫面完結，便會出現「95-11-30 15：45」這個日子及時間。

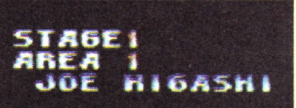


■跟着便可以在任何時間同時按「1P-START」及「2P-START」，便可以隨時CALL出來，而且還會變成「SHORT CUT版」了。

版面選擇

如是對CPU戰（即單打）時，當選擇人物之後，是會出現一版面選擇畫面的，即是可以第一戰便對GEESE HOWARD了。

而當有人挑戰時，便會進入另一版面選擇畫面，這是可以選擇對戰場地的；而當對戰完後，便會由對戰時的那一版開始CPU戰，即是説，無論何時被人挑戰，如每一次都選擇第一版，當勝出後便可以由第一版重頭開始過了。

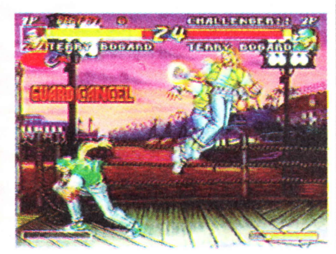


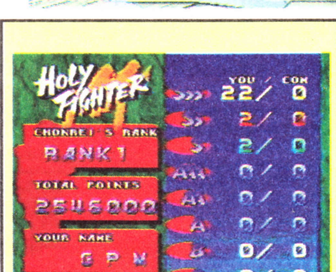
超必／潛在能力

在任何時間／條件下如按↓↓＋A，便會使出超必；而按↓↓＋C便可以使出潛在能力（當然，如亞金的「鳳凰天舞腳」便一定要在空中才能使出了）。

GUARD CANCEL

平時要「氣」能量槽呈黃色時才能使出的GUARD CANCEL，在SHORT CUT版中是可以無條件地使出的。

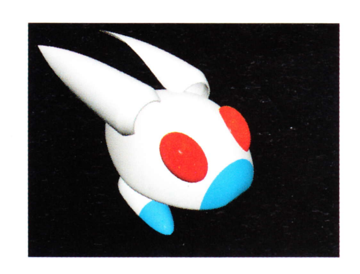


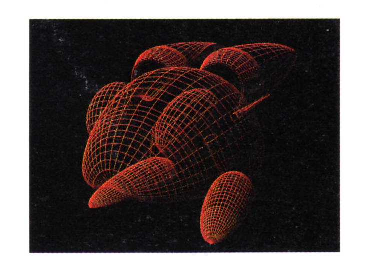


■有着以上這些特別的功能，要成為HOLY FIGHTER也不是一件難事了。

如何消除SHORT CUT功能？

如在SHORT CUT版中，沒有人做過新的紀錄（簽名），基本上只要熄機再開便可以變回正常；但如有人在SHORT CUT版中做過新的紀錄，便一定要在MVS底板中的HARDWARE TEST中，選擇清除BACKUP MEMORY才能回復正常了。





重賞之下 必有勇夫

《遊戲誌》線人計劃

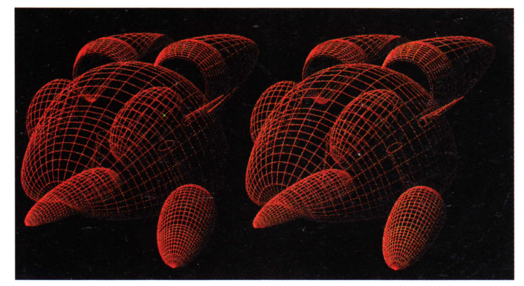
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

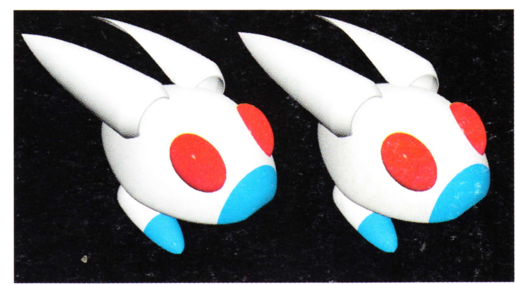
稿費大增100%

一級猛料……………………$200
二級勁料……………………$100
三級好料……………………$ 50
四級碎料……………留番你自己慢慢歎



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「有料到」？抑或你覺得自己是機壇…明日之星、懷材不遇？《遊戲誌》俾個機會你挑機（投稿攻略法），你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得——**請早預約**
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223



The Future Is Now
SNK
期待2年已久的“龍虎之拳3”即將爆發…
NEO GEO
ART OF FIGHTING
龍虎の拳外伝
TM
總代理：精密電腦公司
COMPUTER PLAZA CO.
TEL: (852) 2332 0623 FAX: (852) 2332 0260
TEL: (852) 2386 0833 FAX: (852) 2728 0630